

ابزار و مواد

DEwing

نه تنها سرگرم کننده است، بلکه به خودی خود یک هنر مهم است.

حتی وقتی نام خود را می نویسید یا چاپ می کنید، در حال نقاشی هستید. اگر خطوط را سازماندهی کنید، می توانید اشکال بسازید، و وقتی آن را کمی جلوتر ببرید و سایه تیره و روشن اضافه کنید، نقاشی های شما شروع به شکل سه بعدی می کنند و واقعی تر به نظر می رسند. یکی از چیزهای عالی در مورد

طراحی این است که می توانید آن را در هر مکانی انجام دهید - و مواد بسیار ارزان هستند. با این حال، آنچه را که برای آن پرداخت می کنید، دریافت می کنید، بنابراین بهترین چیزی را که در آن زمان می توانید بخرید، خریداری کنید و هر زمان که ممکن است، لوازم خود را ارتقا دهید. اگرچه هر چیزی که علامتی ایجاد می کند می تواند برای برخی از انواع نقاشی استفاده شود، باید مطمئن شوید که تلاش های باشکوه شما با گذشت زمان از بین نخواهد رفت. در اینجا برخی از موادی وجود دارد که شما را به خوبی شروع می کند.



ایستگاه کاری ایده خوبی است که یک منطقه کاری راه اندازی کنید که دارای نور روشن و فضای کافی برای کار و چیدمان ابزار باشد. البته، یک اتاق کامل با نورپردازی مسير، سه پایه و ميز طراحی ایده آل است. اما تنها چیزی که واقعاً به آن نیاز دارید مکانی در کنار پنجره برای نور طبیعی است. هنگام طراحی در شب، از یک لامپ سفید نرم و یک نور فلورسنت سفید خنک استفاده کنید تا هم نور گرم (زرد) و هم نور سرد (آبی) داشته باشید.



کاغذهای زغالی کاغذ و تیلت زغالی در بافت های مختلف موجود است. برخی از پوشش های سطح کاملاً مشخص هستند و می توان از آنها برای بهبود بافت در نقاشی های خود استفاده کرد. این کاغذها همچنین در رنگ های متنوعی عرضه می شوند که می تواند به نقاشی های شما عمق و جذابیت بصری بدهد.

کاغذهای طراحی برای کارهای هنری تمام شده، استفاده از تک ورق های کاغذ طراحی است. b آنها در طیف وسیعی از بافت های سطحی موجود هستند: دانه صاف (فَشَق و برس گرم دانه متوسط (فشار سرد) و خشن تا خیلی زبر. سطح بسیار متنوع است، بافت متوسطی دارد اما کاملاً صاف نیست، بنابراین تنوع سطح خوبی از تکنیک های طراحی ایجاد می کند.

6 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

جمع آوری اصول

برای شروع به وسایل زیادی نیاز ندارید، می توانید فقط با یک مداد شماره 2 یا HB، یک تراش، یک پاک کن وینیل و هر تکه کاغذی از طراحی لذت ببرید. همیشه می توانید مداد، زغال چوب، تورتیلین و موارد دیگر را بعداً اضافه کنید. هنگام خرید مداد، توجه داشته باشید که روی آنها با حروف و اعداد برجسب زده شده است، اینها میزان نرمی سرب را نشان می دهد. مدادهای با سرب B نرمتر از مدادهایی با سرب H هستند و خطوط تیره تری ایجاد می کنند. یک HB در این بین قرار دارد که آن را بسیار همه کاره و ابزار مبتدی خوبی می کند. نمودار سمت راست انواع ابزارهای طراحی و انواع ضربه هایی را که با هر یک به دست می آید را نشان می دهد. همانطور که عرضه مداد خود را گسترش می دهید، شکل دادن به نقاط مختلف و ایجاد جلوه های مختلف با هر مداد را با تغییر فشاری که به آن وارد می کنید، تمرین کنید. هرچه با ابزارهایتان راحت تر باشید، نقاشی هایتان بهتر می شوند!

جمع آوری سایر ابزارهای طراحی

من نقاشی هایم را با مدادهای گرافیتی شروع می کنم، اما دوست دارم از ابزارهای دیگری نیز در حین پیشرفت قطعاتم استفاده کنم. به عنوان مثال، مداد رنگی و زغال چوب کونته خطوط گچی و لکه ای ایجاد می کنند که ظاهر یک سوژه را نرم می کند. ترسیم یک طرح با جوهر سیاه واقعاً باعث می شود سوژه «پاپ» شود (صفحه 30 را ببینید)، و شستشوی نازک جوهر (یا آبرنگ سیاه) که با قلم مو اعمال می شود، سایه های صاف ایجاد می کند.



HB یک نوک تیز خطوط واضح ایجاد می کند و کنترل خوبی را ارائه می دهد. با یک نقطه گرد، می توانید خطوط کمی ضخیم تر ایجاد کنید و قسمت های کوچک را سایه بزنید.



مسطح برای ضربات بهن تر، از نوک تیز یک تخت 4B استفاده کنید. یک مداد طرح بزرگ و مسطح برای سایه زدن مناطق بزرگ عالی است، اما لبه های تیز و برش خورده آن می تواند برای ایجاد خطوط نازک تر نیز استفاده شود.



پاک کن های هنرمند یک پاک کن خمیر شده ضروری است. می توان آن را به شکل گوه ها و نقاط کوچک برای حذف علائم در مناطق بسیار ریز تشکیل داد. پاک کن های وینیل برای مناطق بزرگتر خوب هستند. آنها اثر مداد را به طور کامل حذف می کنند. هیچ یک از پاک کن ها به سطح کاغذ آسیب نمی رسانند، مگر اینکه خیلی سخت تمیز شوند.



زغال چوب زغال 4B نرم است، بنابراین یک علامت تیره ایجاد می کند. طبیعی حتی نرم تر و باقی مانده ترد بیشتری باقی می گذارد و انگورهای زغالی روی کاغذ برخی از هنرمندان از مدادهای زغالی سفید استفاده می کنند. ترکیب و روشن کردن نواحی در نقاشی های آنها.



مداد رنگی Conté یا مداد رنگی Conté از بسیار ریز ساخته شده است. خاک ریز کائولن، قبلا فقط به رنگ های سیاه، سفید، قرمز و چوب های سانگونین، اما اکنون در طیف گسترده ای تیز موجود است. مداد رنگی از آنجا که مخلوط در آب است، می توان آن را مخلوط کرد. با یک برس یا پارچه مرطوب.



Tortillons این کاغذ

از "کاغذ" می توان برای مخلوط کردن و نرم کردن نواحی کوچک که انگشت یا پارچه شما خیلی بزرگ است استفاده کرد. همچنین می توانید از کلاه ها برای ترکیب سریع مناطق بزرگ استفاده کنید. هنگامی که تورتیلین ها کثیف شدند، به سادگی آنها را روی پارچه ای بمالید و دوباره آماده حرکت هستند.

چاقوهای کاربردی چاقوهای کاربردی (که به آن چاقوهای دستی نرم می گویند) هستند

عالی برای برش تمیز کاغذهای طراحی و

تخته مات. همچنین می تواند استفاده کنید

آنها را برای تراشیدن مداد.

(به کادر سمت راست مراجعه کنید)

تیغه ها انواع مختلفی دارند

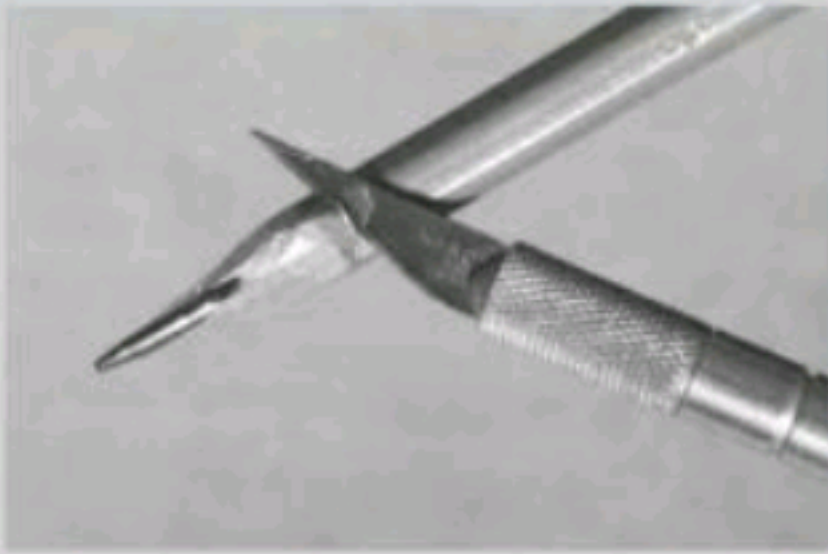
شکل ها و اندازه ها و هستند

به راحتی تعویض می شود اما باش

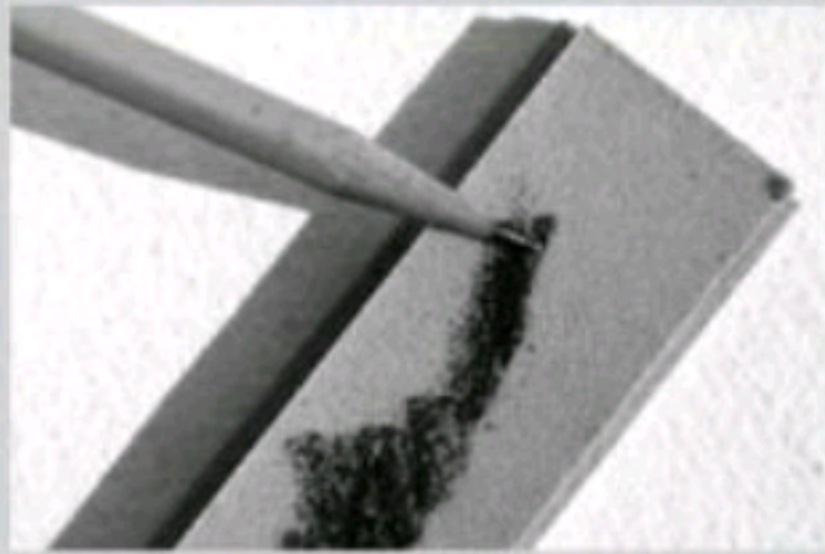
مراقب باشید؛ تیغه ها به صورت

تیز مثل چاقوی جراحی!

تیز کردن نقشه های خود



چاقوی کاربردی از چاقو می توان برای شکل دادن نقاط مختلف (تراش شده، صاف یا صاف) نسبت به مواردی که با یک مداد تراش معمولی امکان پذیر است استفاده کرد چاقو را با زاویه کمی نسبت به میل مداد نگه دارید و همیشه با برداشتن کمی چوب و گرافیت در یک زمان، آن را از خود دور کنید.



Sandpaper Block Sandpaper به سرعت سرب را به هر شکلی که می خواهید تبدیل می کند. همچنین مقداری از چوب را سماده می کند هرچه ریز کاغذ ریزتر باشد، نقطه به دست آمده قابل کنترل تر است، هنگام تراشیدن مداد را در انگشتان خود بچرخانید تا شکل یکنواخت بهمانند



کاغذ خشن کاغذ خشن برای صاف کردن نقطه مداد پس از باریک کردن آن با کاغذ سنباده فوق العاده است. این یک راه عالی برای ایجاد یک نقطه بسیار ظریف برای جزئیات کوچک است. همچنین مهم است که مداد را در حین تراشیدن به آرامی بچرخانید تا سرب به طور یکنواخت تیز شود.

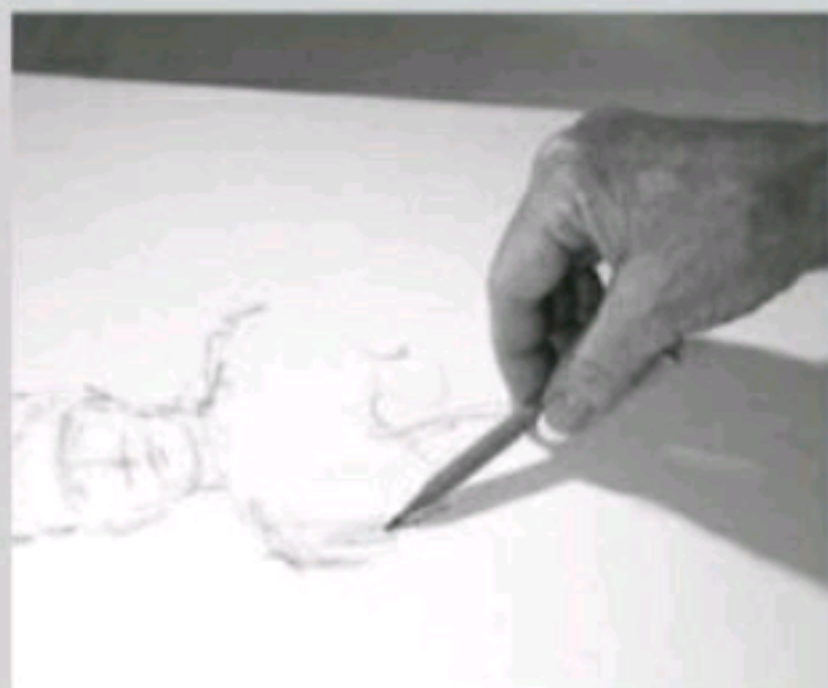
اضافه کردن

مگر اینکه از قبل یک میز طراحی داشته باشید، احتمالاً می خواهید یک تخته طراحی بخرید. لزومی ندارد که گران باشد، فقط کافی است یک برگه به اندازه کافی بزرگ تهیه کنید تا تک تک برگه های کاغذ طراحی را در خود جای دهید. به ویژه اگر می خواهید در فضای باز طراحی کنید، یک تخته طراحی با دسته برش دار تهیه کنید تا بتوانید به راحتی آن را با خود حمل کنید.

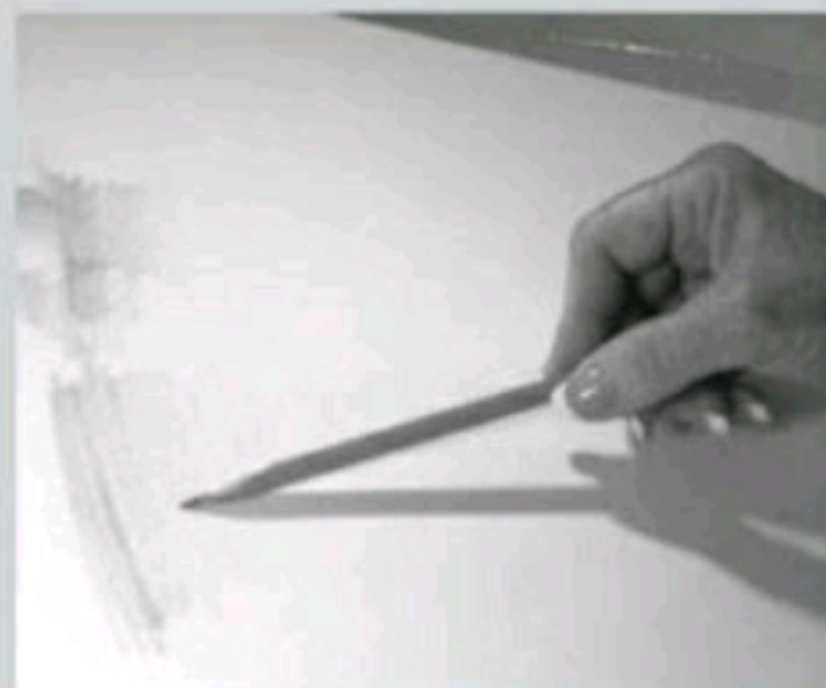


Spray Fix یک فیکساتور یک نقاشی را "تنظیم" می کند و از آن در برابر لکه گیری محافظت می کند. برخی از هنرمندان از استفاده از فیکساتور روی نقاشی های مداد اجتناب می کنند، زیرا باعث عمیق تر شدن سایه های روشن و حذف برخی ارزش های ظریف می شود. با این حال، فیکساتور برای نقاشی های زغال چوب به خوبی کار می کند. فیکساتور در قوطی های اسپری یا بطری موجود است، اما برای استفاده از فیکساتور بطری به یک الومایزر دهانی نیاز دارید. قوطی های اسپری راحت تر هستند، اسپری ظریف تر و پوشش یکنواخت تری می دهند.

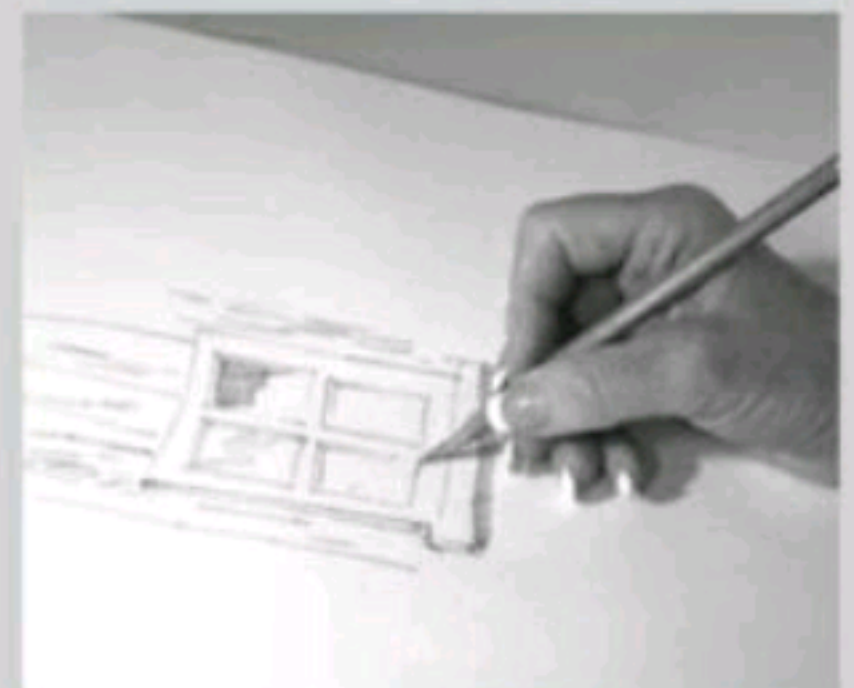
مداد طراحی خود را در دست بگیرید



زیر دست پایه حالت اولیه زیر دست به بازو و مچ شما اجازه می دهد آزادانه حرکت کند، که منجر به طرح های تازه و پر جنب و جوش می شود. نقاشی در این موقعیت، به سادگی با تغییر زاویه دست و بازو، استفاده از نقطه و کنار سرب را آسان می کند.



تنوع زیر دست نگه داشتن مداد در انتهای آن به شما امکان می دهد ضربات بسیار سبک، چه بلند و چه کوتاه انجام دهید. همچنین به شما کنترل ظریفی از نورها، تاریکی ها و بافت ها می دهد. هنگام استفاده از این حالت، یک ورقه محافظ محافظت زیر دست خود قرار دهید تا نقاشی خود را لکه نکند.

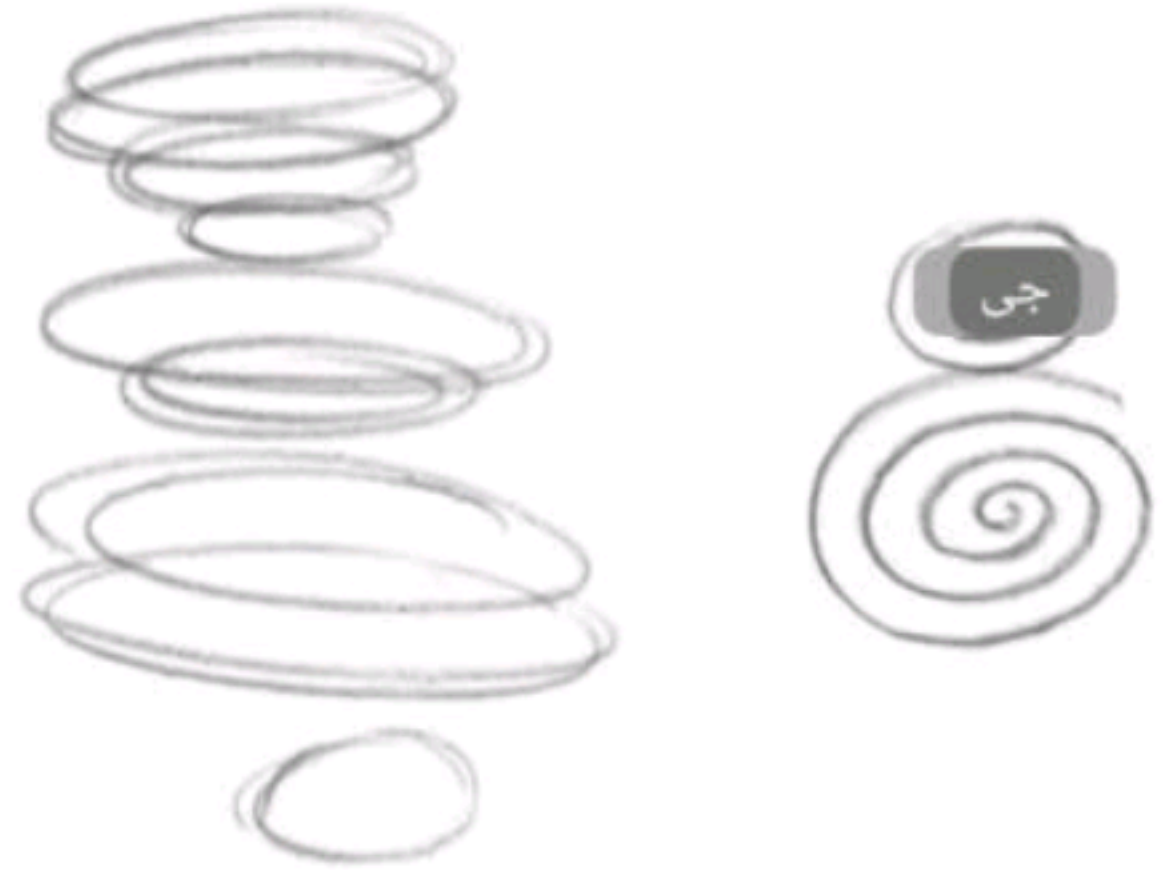


لوشن موقعیت نوشتن رایج ترین است و بیشترین کنترل را برای جزئیات دقیق و خطوط دقیق به شما می دهد. مراقب باشید که خیلی روی نقطه فشار ندهید، در غیر این صورت روی کاغذ تورفتگی ایجاد می کنید. همچنین به یاد داشته باشید که مداد را خیلی محکم نگیرید، زیرا ممکن است دستتان گرفتگی کند.

8 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

شروع شدن

تمرین ضربه های شل اگرچه طراحی به دقت خاصی نیاز دارد، اما ضربات شل نیز برای هنر ضروری هستند. ضربات دایره‌ای آزاد برای گرم کردن یا ضبط سریع سوزدها، مانند شکل خشن یک خوک شکم گلدان، عالی هستند.



از شروع طراحی، باید عادت کنید که از کل بازو و نه فقط مچ دست و دست خود برای کشیدن نقاشی استفاده کنید. (اگر فقط از مچ قبل و دست خود استفاده می کنید، طرح های شما ممکن است سفت یا اجباری به نظر برسند.) با حرکت دادن شانه و بازوی خود آزادانه طراحی را تمرین کنید تا ضربه های شل و تصادفی روی یک تکه کاغذ خرد شده انجام دهید. سعی کنید آرام باشید و مداد خود را آرام بگیرید. در حین گرم کردن نیازی به تمرکز بر روی یک موضوع خاص ندارید، فقط به احساس یک مداد در دست و انواع ضربه هایی که می توانید انجام دهید عادت کنید.

کنترل یادگیری

هنگامی که بازوی شما گرم شد، ضربات و تکنیک های نشان داده شده در اینجا را امتحان کنید. اگرچه ایجاد دایره ها، نقطه ها، خط خطی ها و خطوط ممکن است شبیه ایله سازی پی معنی به نظر برسد، ایجاد این علامت ها در واقع راهی عالی برای یادگیری کنترل و دقت است - دو ویژگی ضروری برای طراحی با مداد. همچنین باید با دسته های مختلف مداد آزمایش کنید تا ببینید چگونه روی خطوطی که می کشید، تاثیر می گذارد. هرچه بیشتر با ضربات، سبک های طراحی و گرفتن های مختلف تمرین کنید، دست شما سریعتر و ماهرتر می شود.

لبه های متفاوت انجام تنظیمات کوچک در نقاشی ها برای مطابقت با موضوع شما مهم است. به عنوان مثال، ضربه های مداد که در امتداد لبه مستقیم دنبال می شوند برای ایجاد خز راه راه ایله ال هستند. اما لبه های آزاد برای ایجاد کتی با ظاهر طبیعی مناسب ترند، زیرا لبه های صاف می توانند مو را بیش از حد سفت و ساختار یافته نشان دهند. لبه های ایجاد شده با پاک کن نیز جای خود را دارند، این خطوط می توانند برای انتقال صاف بین ویژگی ها یا مقادیر استفاده شوند.



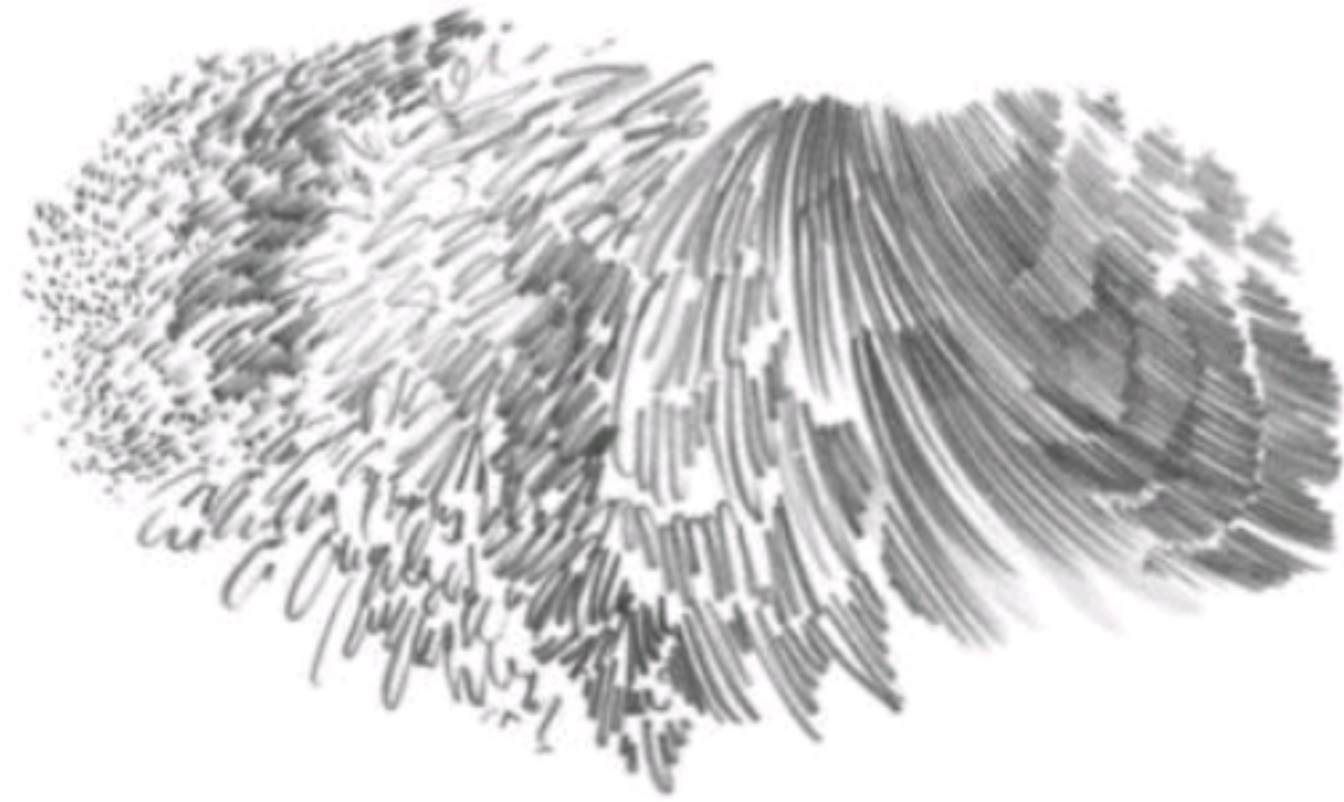
لبه پاک شده



لبه آزاد



لبه مستقیم



اصلاح ضربه ها می توانید طول، ضخامت و بافت موی حیوان را با تغییر طول و منحنی ضربه های خود ثبت کنید. نقطه های کوچک برای خزهای کوتاه و مویی عالی هستند. خط خطی زمانی مناسب است که موها ضخیم و وز باشد. و ضربات طولانی و گسترده حاکی از صاف بودن است. سعی کنید فشار مداد و طول و منحنی ضربه های خود را تغییر دهید تا ببینید چه بافت های دیگری می توانید ایجاد کنید.

آزمایش با سکنه مغزی

یادگیری طراحی نیاز به کنترل و دقت خاصی دارد، بنابراین به احساس مداد در دست خود و انواع ضربه هایی که می توانید برسید عادت کنید. قبل از شروع طراحی، با دسته های مختلف مداد آزمایش کنید تا ببینید چگونه روی خطوط تولید شده شما تأثیر می گذارد. کار دقیق و دقیق با مداد نوک تیز آسان تر انجام می شود که انگار در حال نوشتن هستید، در حالی که سایه زنی گسترده بهتر است با کناره مداد خود هنگامی که آن را در حالت زیر دستی نگه می دارید انجام شود. برای دیدن خطوط مختلفی که می توانید ایجاد کنید، مداد را در زیر دست، روی دست و در

موقعیت نوشتن تمرین کنید.

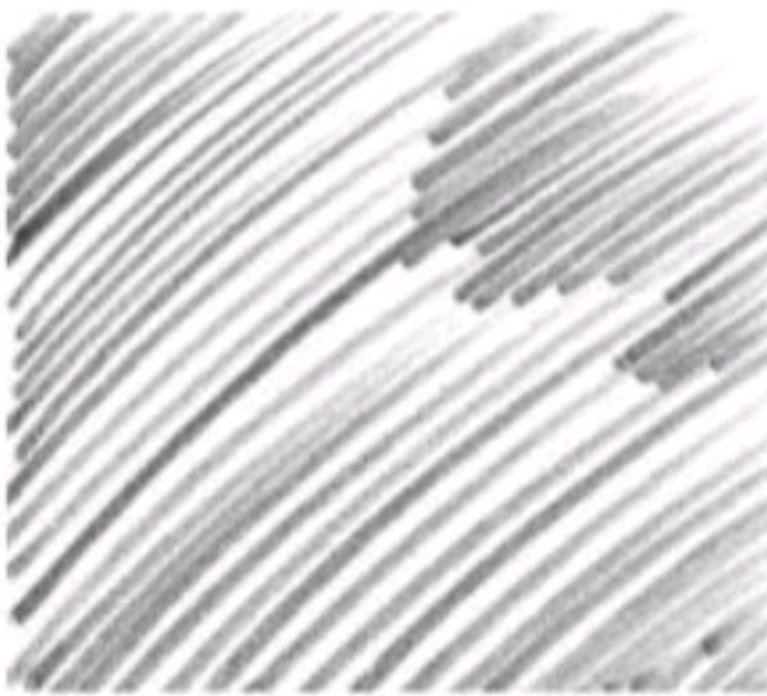
همچنین می توانید با آزمایش بر روی تیزی یا تیرگی نوک مداد خود، ضربات خود را تغییر دهید. هرچه سرب سخت تر باشد، نوک مداد شما بیشتر تیز و تمیز می ماند. یک نقطه صاف یا یک نقطه اسکنه برای ایجاد یک سکنه مغزی گسترده تر مفید است، که می تواند به سرعت مناطق بزرگتر را پر کند. با مالیدن دو طرف مداد روی یک بلوک کاغذ سنباده یا حتی روی یک ورق کاغذ جداگانه، یک نقطه صاف یا اسکنه ایجاد کنید.



تکنیک های اساسی

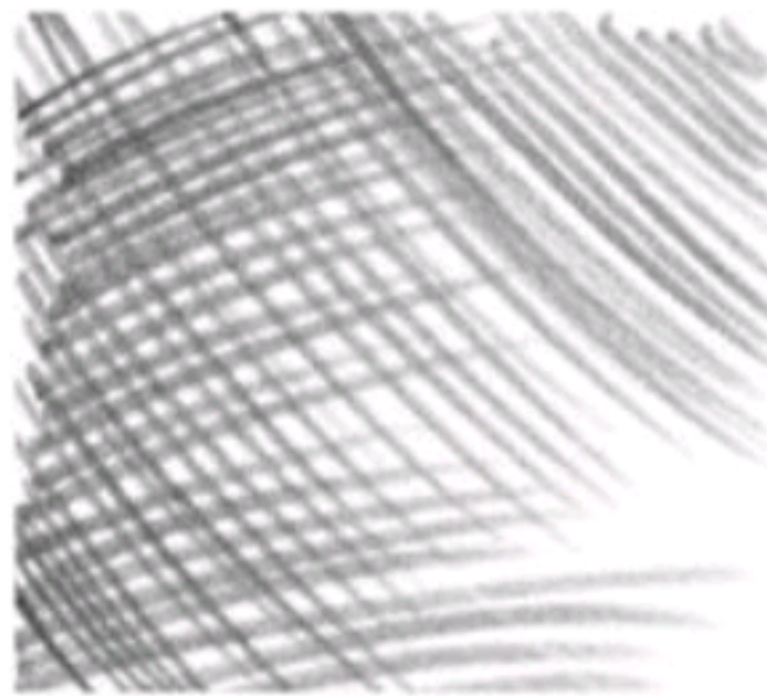
تمرین تکنیک های اساسی به شما کمک می کند تا بفهمید چگونه مداد را برای دستیابی به جلوه های مختلف دستکاری کنید. از مداد می توان برای بازسازی همه چیز از پوست فلس دار مار گرفته تا خز نرم و کرکی یک خرگوش استفاده کرد. اما قبل از اینکه بخواهید بافت های حیوانات را رندر کنید (به صفحه 9 مراجعه کنید)، ایده خوبی است که با ابزارهای خود و انواع ضربه هایی که می توانید انجام دهید آشنا شوید. در این صفحه، تعدادی از تکنیک های سایه زدن و همچنین نحوه سه بعدی به نظر رسیدن یک نقاشی دو بعدی را خواهید آموخت.

جوجه ریزی



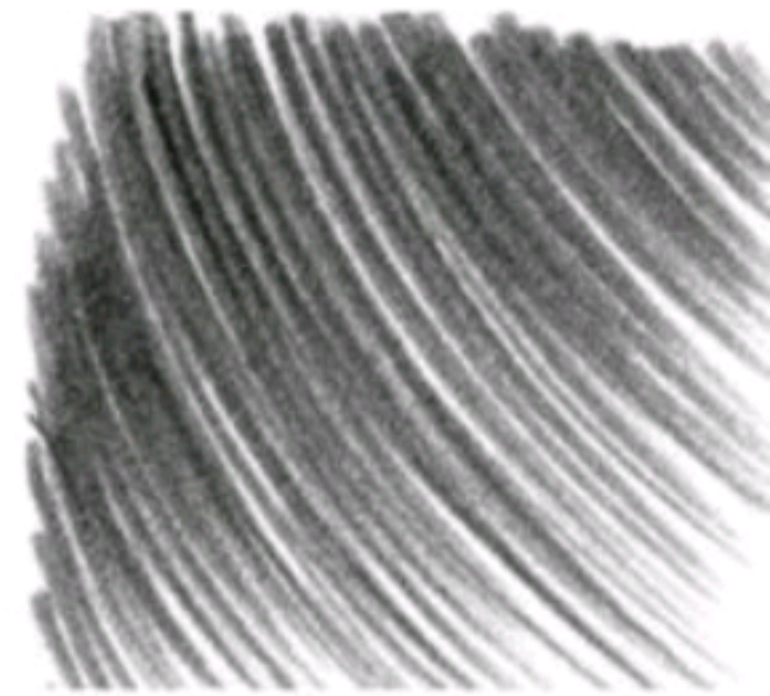
یک روش اساسی سایه اندازی پر کردن یک منطقه با هچینگ است که یک سری ضربات موازی است.

مقاطع



برای سایه تیره تر، با مجموعه ای عمود از غلاصت های درجه روی هچینگ خود بروید.

سایه تاریک



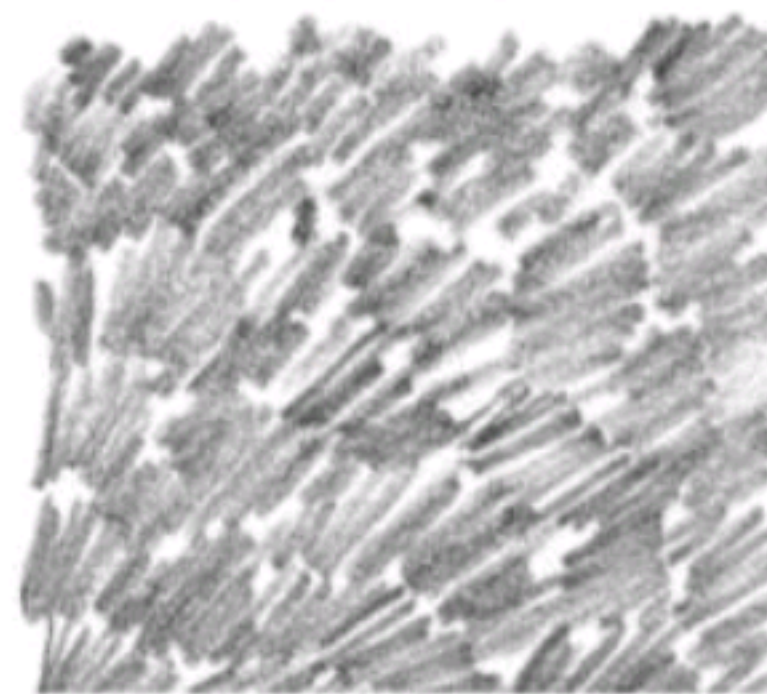
با اعمال فشار زیاد به مداد، می توانید مناطق تیره و خطی سایه ایجاد کنید.

مخلوط کردن



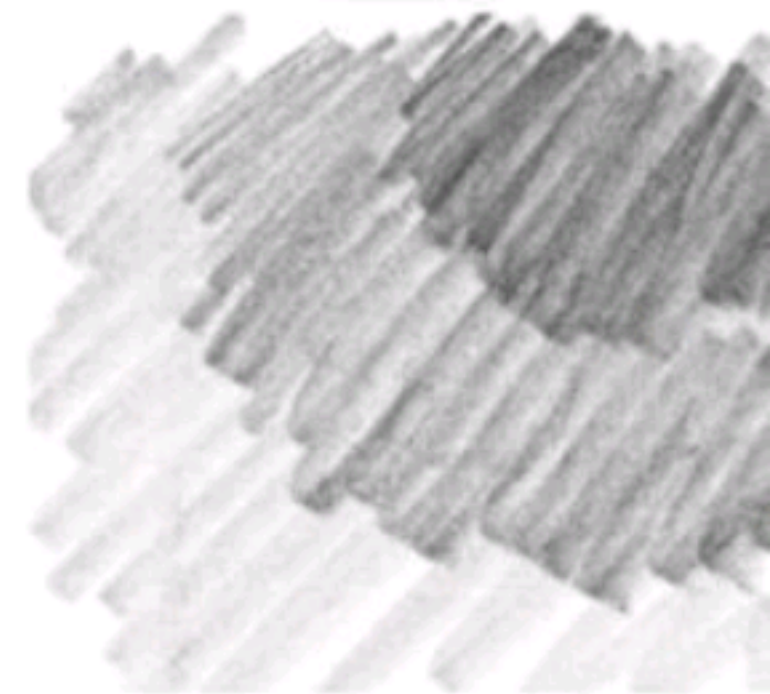
برای سایه صاف تر، یک کنده ترکیب را روی مناطقی که به شدت سایه دارند بمالید تا ضربه ها با هم ترکیب شوند.

سایه زدن با بافت



برای پر کردن هر ناحیه ای با بافت خالدار، از کناره نوک مداد استفاده کنید و ضربه های کوچک و نامنوازی بزنید.

درجه بندی



با نوازش از فشار سنگین به سبک یا کناره مداد، درجه بندی تیره به روشن ایجاد کنید.

10 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

ساخت فرم ها

ارزش ها حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گویند. ارزش

اصطلاح اساسی است که برای توصیف روشنی یا تیرگی

نسبی یک رنگ استفاده می شود. در طراحی با مداد، مقادیر از

سفید تا خاکستری تا سیاه متغیر است، و این تنوع بین

نورها و تاریکی ها (ساخته شده با سایه) و دامنه مقادیر در

سایه ها و هایلایت است که ظاهری سه بعدی به یک طراحی

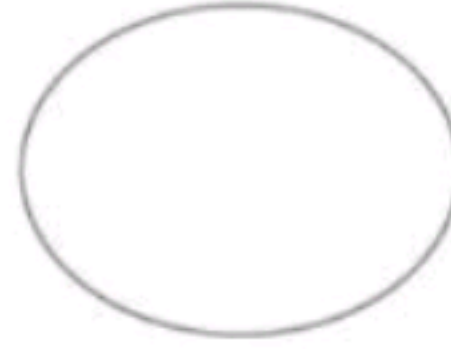
دو بعدی می دهد. هنگامی که شکل و فرم کلی سوژه را با استفاده

از اشکال اصلی تعیین کردید، با اعمال نور و تاریکی، طراحی

خود را اصلاح کنید. افزودن مقادیر از طریق سایه زدن به

شما امکان می دهد فرم را بیشتر توسعه دهید و به سوژه خود

عمق دهید و به نظر می رسد واقعاً روی کاغذ زنده می شود!



شوخه



فرم

دیدن ارزش ها

این مقیاس ارزش، درجه بندی از سیاه، تیره ترین مقدار، را

در سایه های مختلف خاکستری نشان می دهد، که با

سفید - روشن ترین مقدار به پایان می رسد.



DROP SHADOW

با کمی دانش و آموزش می توانید به راحتی موتیف مفصلی مانند

این برگ را ترسیم کنید.

آماده سازی

قبل از شروع طراحی، ابزارهای خود را بچینید. توصیه می کنم

روی یک صندلی خوب و ارگونومیک بنشینید زیرا احتمالاً

ساعت های زیادی را پشت میز طراحی خود خواهید سپری کرد.

ورق کاغذ طراحی خود را به میز بچسبانید تا در حین ترسیم

سر نخورد. ممکن است استفاده از یک خط کش برای کشیدن

یک حاشیه باریک در نزدیکی لبه های کاغذ برای وسط طراحی

مفید باشد.



(الف) با کشیدن شکل پایه برگ و الگوی رگبرگ با استفاده از یک مداد HB

نوک نیز شروع کنید. (ب) الگوی رگ بیشتر را اضافه کنید. (ج) سایه زدن با ارزش

متوسط را با استفاده از کناره سرب شروع کنید. برای ایجاد رگ ها، نواحی را تمیز

بگذارید یا از پاک کن خمیر شده برای بلند کردن نقاط برجسته استفاده کنید.

(د) با استفاده از نوک مداد 2B سایه تیره تری اضافه کنید. بافت و جزئیات

سطح را توسعه دهید.

یادگیری برای دیدن

چیزی را که واقعاً مبتدی بدون نگاه دقیق، به جای اینکه به موضوع خود هر می بیند، نقاشی می کند، آن چیزی را که فکر می کند می نگاه کند. ببیند، ترسیم می کند. سعی کنید چیزی را که خوب می دانید، مانند دست خود، بدون اینکه به آن نگاه کنید، بکشید. این احتمال وجود دارد که نقاشی تمام شده شما انطور که انتظار داشتید واقع بینانه به نظر نرسد. این به این دلیل است که شما آنچه را که فکر می کنید دستتان شبیه آن است، ترسیم کرده اید. در عوض، باید تمام پیش فرض های خود را فراموش کنید و یاد بگیرید که فقط آنچه را که واقعاً در مقابل خود (یا در یک عکس) می بینید، بکشید. دو تمرین عالی برای آموزش دیدن چشم، ترسیم کانتور و کشیدن رست است

قلم زدن خطوط

در طراحی کانتور، یک نقطه شروع را روی سوژه خود انتخاب کنید و سپس فقط خطوط یا خطوط کلی شکل هایی را که می بینید، بکشید. از آنجایی که شما به کاغذ خود نگاه نمی کنید، دست خود را آموزش می دهید تا خطوط را دقیقاً همانطور که چشم شما می بیند بکشد. سعی کنید برخی از طراحی های کانتور را خودتان انجام دهید، ممکن است از اینکه چقدر خوب می توانید از سوژه ها عکس بگیرید شگفت زده شوید.



طراحی "کور" ترسیم کانتور بالا را می توان در حالی که نگاه در حالی که دست خود را می کشید به کاغذ نگاه می کنید انجام داد. نقاشی سمت راست نمونه ای از طراحی کانتور کور است که در آن بدون نگاه کردن به کاغذ خود می کشید. کمی تحریف خواهد شد، اما واضح است که دست شماست. طراحی کانتور کور یکی از بهترین راهها برای اطمینان از اینکه واقعاً فقط چیزی را که می بینید می کشید.



12 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان



طراحی یا یک خط بیوسه هنگام کشیدن طراحی مانند طرح مردی که چرخ دستی را هل می دهد، فقط گاهی به کاغذ خود نگاه کنید تا مطمئن شوید که در مسیر درست قرار دارید، اما تمرکز خود را روی نگاه کردن به موضوع و ترسیم خطوط کلی که می بینید متمرکز کنید. به جای اینکه مدامتان را بین شکل ها بردارید، با چرخاندن آزادانه به عقب و عبور از روی خطوط، خط را ناگسستی نگه دارید. توجه کنید که چگونه این تکنیک ساده به طور موثر موضوع را ثبت می کند.

برای ازمودن مهارت های رسمی خود، انانیت را برای چند ماه به دقت مطالعه کنید و سپس سال های خود را ببینید و سعی کنید از حافظه تصویری بکشید و اجازه دهید دستتان مادیان منبول را بازارد.

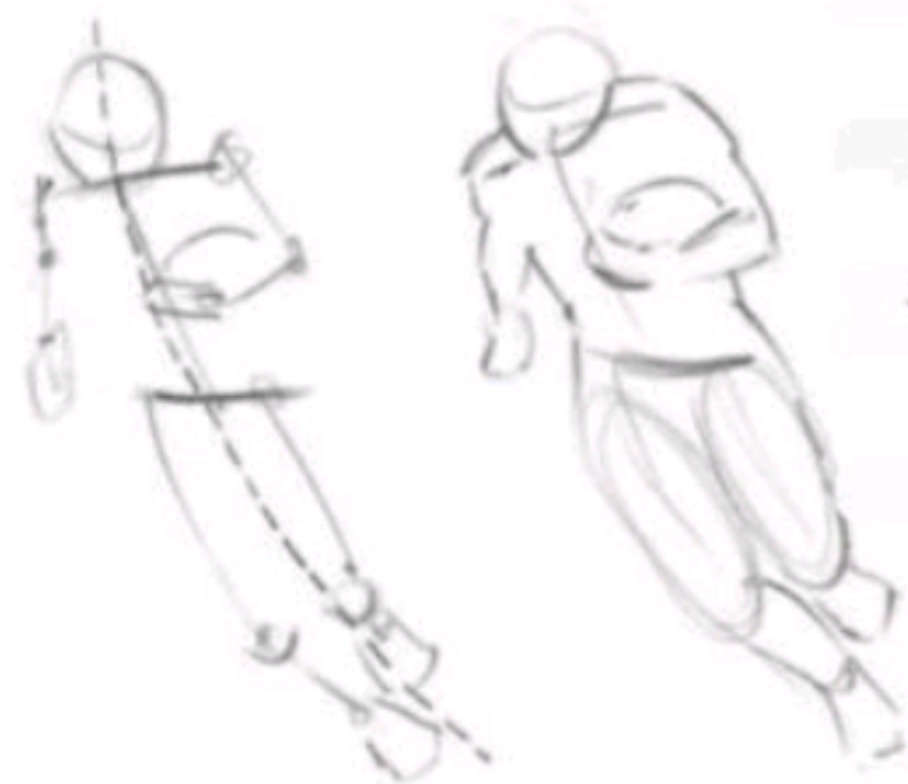


نقاشی کودکان با آموزش مشاهده دقیق به چشم خود به گونه ای که بتوانید سریع نقاشی کنید، می توانید به راحتی از حرکت این کودک که نگاه می کند و سپس دستش را به داخل کیف می برد، عکس بگیرید.

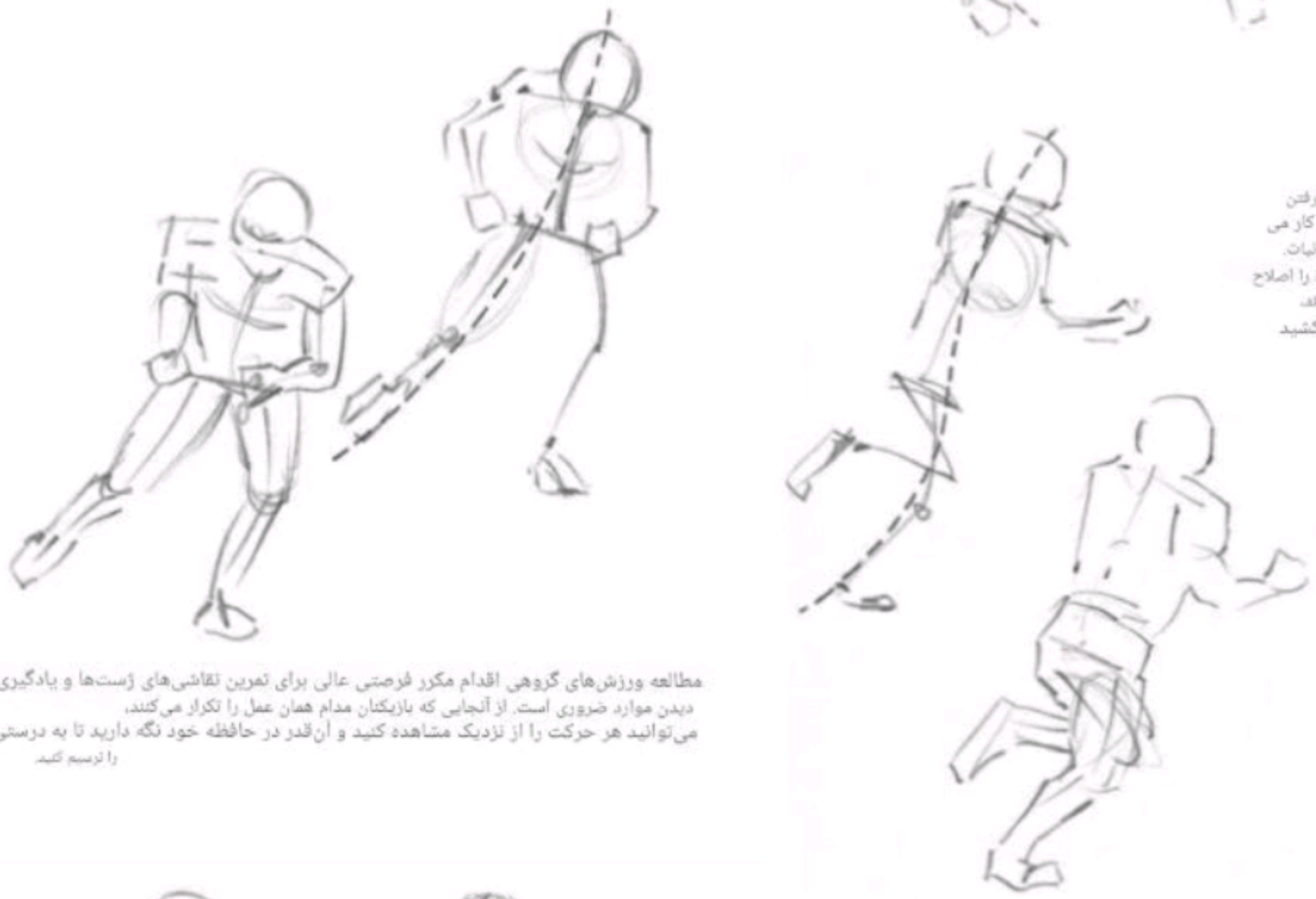
ژست و عمل طراحی

راه دیگری برای آموزش چشم برای دیدن عناصر ضروری یک موضوع و آموزش دست برای ضبط سریع آنها از نقاشی با اشاره است. به جای رندر کردن خطوط، نقاشی های ژست حرکت یک شکل را تعیین می کنند. ابتدا فشار اصلی حرکت دهنده را از سر، به پایین ستون فقرات و از طریق پاها تعیین کنید، این خط عمل یا خط عمل است. سپس به طور خلاصه شکل های کلی شکل را در اطراف این خط ترسیم کنید. این طرح های سریع برای تمرین کشیدن چهره ها در عمل و تقویت قدرت مشاهده شما عالی هستند. (برای اطلاعات بیشتر در مورد ترسیم افراد در عمل به صفحات 174-175 مراجعه کنید.)

شروع با یک خط اقدام هنگامی که خط عمل را تعیین کردید، سعی کنید یک "جوب" اسکلت در اطراف آن بسازید. به زوایای شانه ها، ستون فقرات و لگن توجه ویژه ای داشته باشید. سپس محل قرارگیری بازوها، زانوها و پاها را ترسیم کنید و تقریباً اشکال اصلی شکل را پر کنید.



کار سریع برای گرفتن عمل با دقت، بسیار سریع کار می کند، بدون حتی پیشنهاد جزئیات. اگر می خواهید یک خط را اصلاح کنید، برای پاک کردن متوقف نشوید. فقط روی آن بکشید.



مطالعه ورزش های گروهی اقدام مکرر فرصتی عالی برای تمرین نقاشی های ژست ها و یادگیری دیدن موارد ضروری است. از آنجایی که بازیکنان مدام همان عمل را تکرار می کنند، می توانید هر حرکت را از نزدیک مشاهده کنید و آن قدر در حافظه خود نگه دارید تا به درستی آن را ترسیم کنید.



ترسیم یک گروه در حرکت هنگامی که یک سری از نقاشی های حرکتی را جمع آوری کردید، می توانید آنها را در صحنه ای از افراد در حال عمل ترکیب کنید، مانند تصویر بالا.

شروع با طرح

طراحی یک روش فوق العاده برای گرفتن سریع یک موضوع است. بسته به سبب مداد و تکنیک مورد

استفاده، می توانید به سرعت انواع اشکال، بافت ها، حالات و اعمال را ضبط کنید. به عنوان مثال، ضربات تیره و پررنگ می تواند نشان دهنده قدرت و استحکام باشد، ضربات سبک تر و پراکنده تر می تواند حس ظرافت را منتقل کند، و ضربه های بلند و گسترده می تواند نشان دهنده حرکت باشد. (برای چند تکنیک متداول طراحی به مثال های زیر مراجعه کنید.) برخی از هنرمندان معمولاً طرح های دقیقی می سازند تا بعداً به عنوان مرجع برای طراحی های صیقلی تر مورد استفاده قرار گیرند، اما طرح های آزاد نیز مانند نمونه ها، روشی ارزشمند برای تمرین و ابزاری برای بیان هنری هستند. در این صفحات نشان می دهد. ممکن است بخواهید با سکنه ها و سبک های طراحی متفاوت آزمایش کنید. با هر تمرین جدید، دست شما سریعتر و ماهرتر می شود.

تبت برداشت های شما در اینجا نمونه هایی از چند صفحه است که ممکن است در کتاب طراحی یک هنرمند یافت شود. همراه با ترسیم چیزهای جالبی که می بینید، در مورد حال و هوای رنگ ها، نور، زمان روز و هر چیزی که ممکن است هنگام مراجعه به آنها مفید باشد یادداشت بردارید. این ایده خوبی است که همیشه یک پد و مداد همراه خود داشته باشید، زیرا هرگز نمی دانید چه زمانی به موضوع جالبی که می خواهید طراحی کنید برمی خورید.



همانطور که در این مثال نشان داده شده است، استفاده از Strokes ضربات Circular Loose، دایره ای برای ضبط سریع سوزن های ساده یا برای انجام یک چیدمان طبیعت بی جان عالی هستند. فقط اشکال اصلی اشیاء را بکشید و سایه های ایجاد شده توسط اشیاء را نشان دهید. در این مرحله به جزئیات زود توجه نکنید. توجه کنید که این خطوط در مقایسه با نمونه های دفترچه طرح در سمت راست چقدر دل تر هستند.



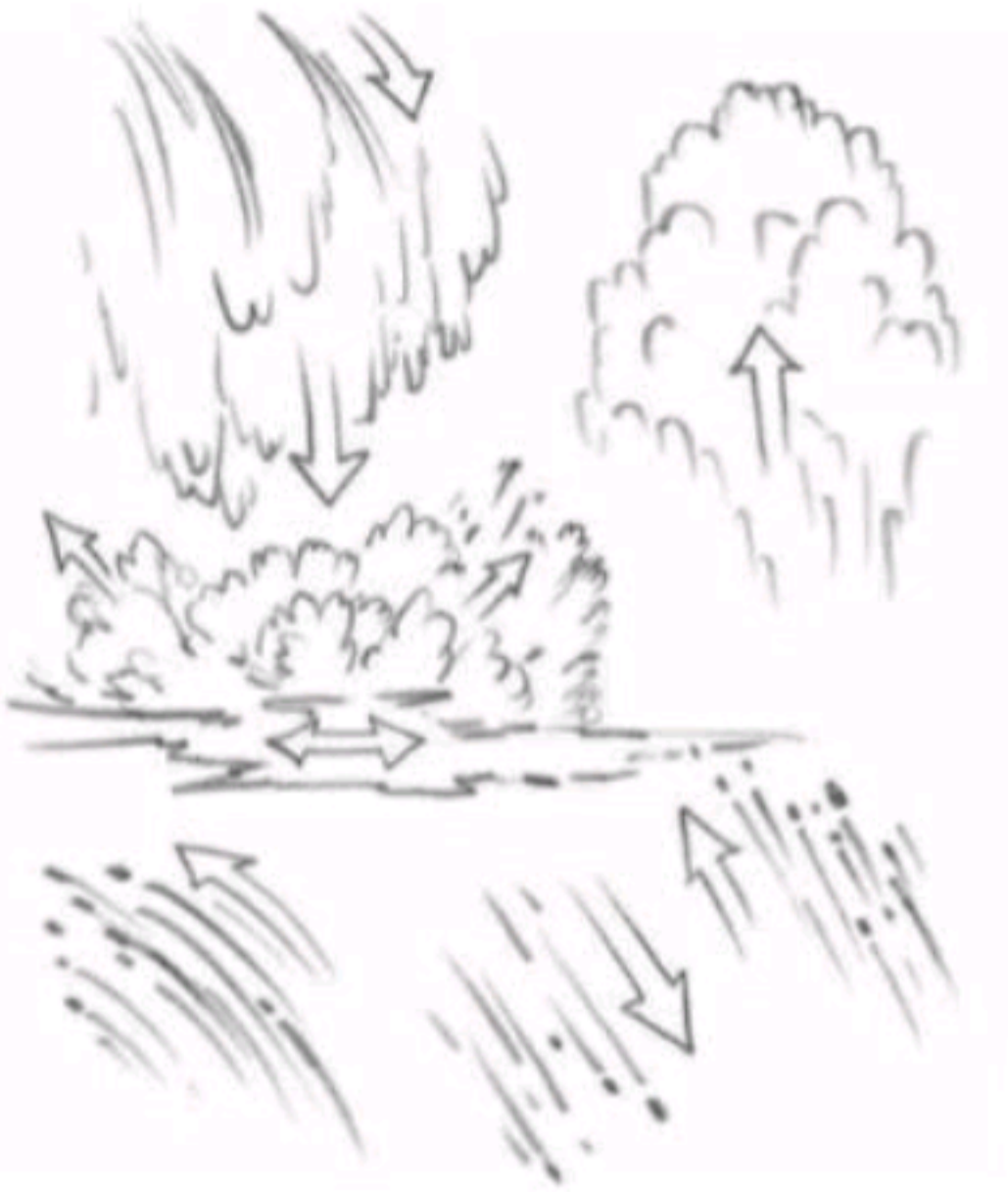
Scribbling خطوط آزاد و خطدار نیز می توانند برای ثبت شکل های کلی اشیاء مانند ابرها، بالای درختان یا سنگها استفاده شوند. از یک مداد نرم B یا نوک پهن استفاده کنید تا خطوط ابرها را ترسیم کنید. سپس به طور تقریبی به شکل سایه ها خط خطی کنید، و به سختی مداد خود را از روی کاغذ طراحی بردارید. توجه داشته باشید که چگونه این تکنیک به طور مؤثر کیفیت هوای ابرها را منتقل می کند.



استفاده از ضربه های پهن و پررنگ این روش برای ایجاد بافت های خشن و سایه های عمیق استفاده می شود که آن را برای موضوعاتی مانند شاخ و برگ، مو و بافت خز ایده آل می کند. برای این مثال، از کنار یک مداد 25 استفاده کنید، فشار روی سرب را تغییر دهید و زاویه مداد را تغییر دهید تا مقادیر مختلف روشنایی و تاریکی تولید کنید (و عرض خطوط). این فرم واقعی و بافت خشن یک درختچه محکم را ایجاد می کند.



طراحی برای مواد مرجع در اینجا مثالی از استفاده از طرح خام به عنوان منبع آورده شده است. مرجع برای طراحی دقیق تر از حرکات دایره ای و مثل برای ثبت برداشت استفاده کنید. از شکل کلی گل، خطوط شما را سبک و نرم نگه می دارد تا طبیعت ظریف را منعکس کند. از موضوع سپس از طرح به عنوان راهنما برای گل رندر شده تری در بالا استفاده کنید.



انتقال حرکت برای نشان دادن حرکت در نقاشی، باید چشم بیننده را فریب دهید و طوری جلوه دهید که انگار جسم در حال حرکت به سمت بالا، پایین یا پهلو است. در مثال های بالا، فلش ها جهت حرکت را نشان می دهند، اما ضربه های مداد شما در واقع باید در جهت مخالف انجام شود. در ابتدای هر ضربه به سمت پایین فشار دهید تا یک خط قوی داشته باشید، مداد خود را در انتها بالا بیاورید تا آن را باریک کند. توجه داشته باشید که چگونه این خطوط جهت آب به سمت بالا و پایین و حرکت دود بالا و پایین را منتقل می کنند.



عمل موج رندر به سرعت یک موج را ترسیم کنید، با استفاده از سکنه های طولانی و روان برای نشان دادن حرکت قوس دار تاج، و خطوطی محکم برای حرکات تصادفی آب هنگام شکستن و کف کردن آن ایجاد کنید. همانطور که در بالا نشان داده شده است، ضربات شما باید در جهت مخالف حرکت موج کاهش یابد. همچنین در چند خط پریچ و خم در بیش زمینه ترسیم کنید تا حرکت آهسته تر آب جمع آوری شده را در حین جاری شدن و عقب نشینی به تصویر بکشید.

تمرکز بر فضای منفی

گاهی اوقات ترسیم ناحیه اطراف یک شی به جای کشیدن خود شی آسانتر است. به ناحیه اطراف و بین اجسام «فضای منفی» می گویند. (اشیاء واقعی «فضای مثبت» نامیده می شوند.) اگر یک شی خیلی پیچیده به نظر می رسد یا اگر در «دیدن» آن مشکل دارید، سعی کنید به جای آن روی فضای منفی تمرکز کنید. در ابتدا کمی تلاش می خواهید، اما اگر چشمان خود را خم کنید، می توانید جزئیات را محو کنید تا فقط فضاهای منفی و مثبت را ببینید. متوجه خواهید شد که وقتی اشکال منفی را در اطراف یک شی می کشید، همزمان لبه های جسم را نیز ایجاد می کنید. مثال های زیر نمایش های ساده ای از نحوه ترسیم فضای منفی هستند. برخی از اشیاء را در خانه خود انتخاب کنید و آنها را در یک گروه قرار دهید یا به بیرون بروید و به دسته ای از درختان یا گروهی از ساختمان ها نگاه کنید. سعی کنید فضای منفی را ترسیم کنید و متوجه شوید که چگونه به نظر می رسد که اشیاء تقریباً به طور جادویی از سایه ها بیرون می آیند!



پر کردن با پر کردن فضاهای منفی اطراف لبه ها، حصار سفید رنگ ایجاد کنید. نوارها را نکشید، در عوض، اشکال اطراف آنها را بکشید، و سپس شکل ها را با یک مداد سربی نرم پر کنید، هنگامی که شکل نرده را ایجاد کردید، با اضافه کردن سایه روشن روی نرده ها، طرح را کمی اصلاح کنید.

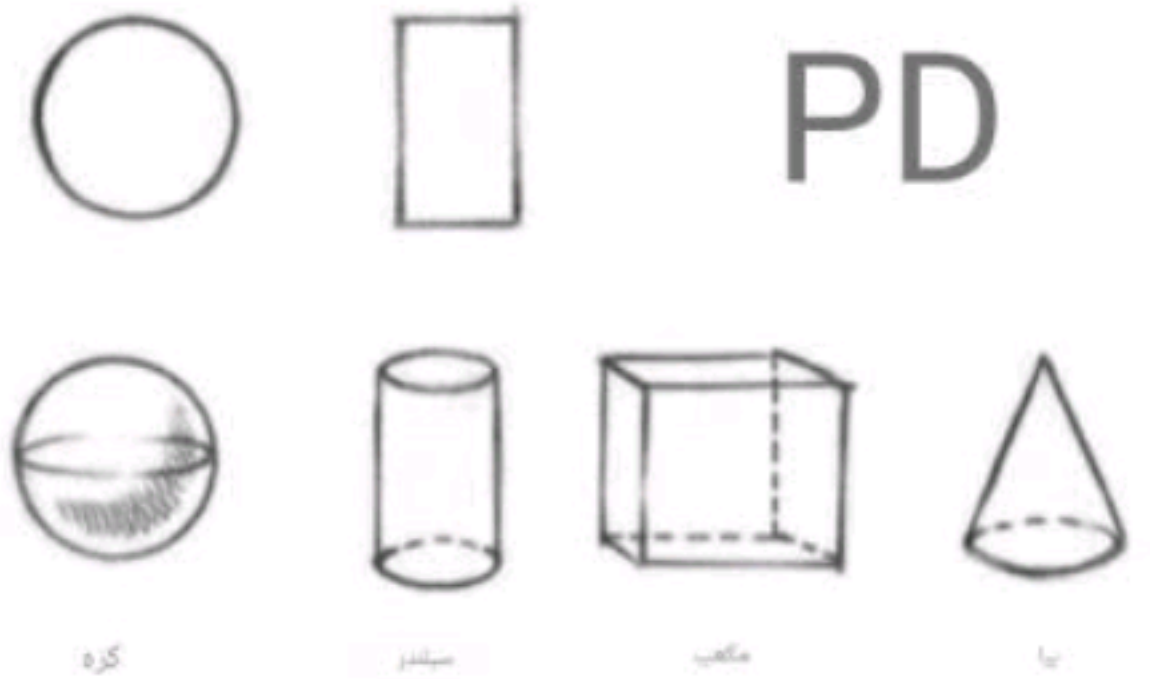


سیلوئت کردن این پایه درختان کمی پیچیده تر از حصار است، اما ترسیم فضاهای منفی آن را بسیار ساده کرده است. اشکال منفی بین تنه درخت و در میان شاخه ها متنوع و نامنظم است که لغال سنگ نارس مورد علاقه را به نقاشی اضافه می کند.

شروع با اشکال اساسی

ایجاد فرم‌ها در اینجا نمودارهایی وجود دارد که نحوه رسم فرم‌های چهار شکل اصلی را نشان می‌دهد. بیضی‌ها پشت دایره، استوانه و مخروط را نشان می‌دهند و مکعب با اتصال دو مربع با خطوط موازی کشیده می‌شود. (صفحه‌ای به شما نشان می‌دهد که چگونه این فرم‌ها را سایه بزنید.)

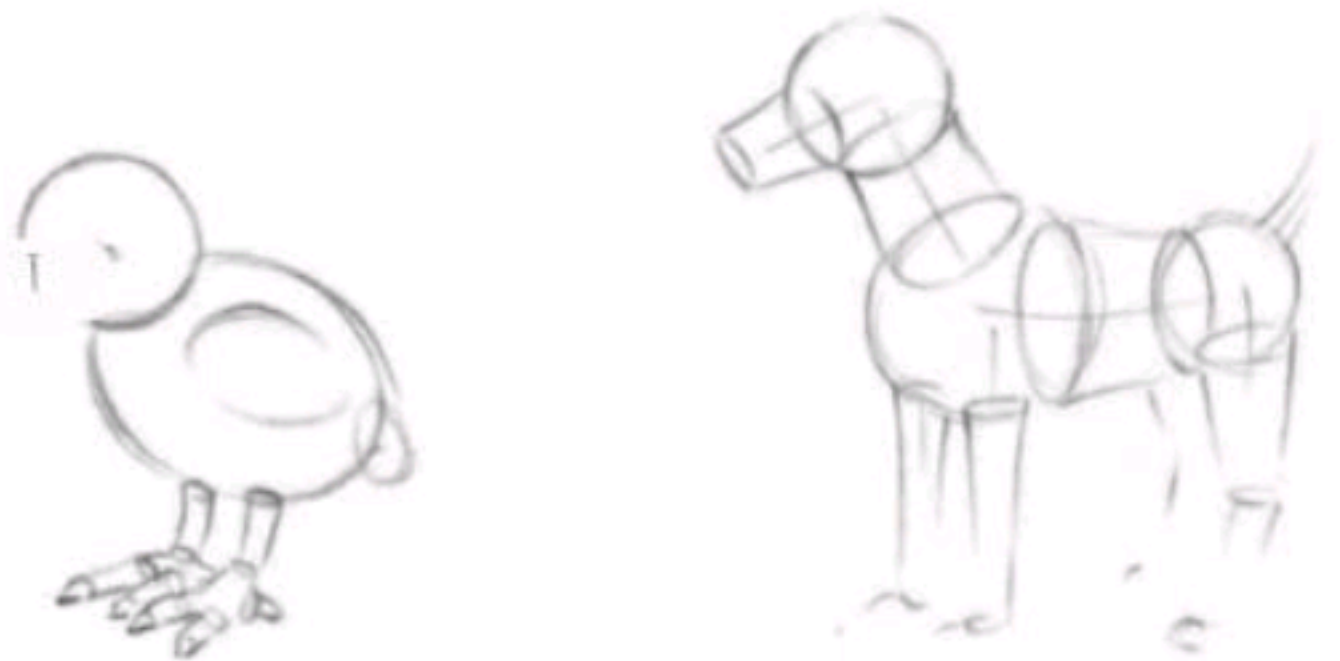
با A به سادگی هر کس می‌تواند تقریباً هر چیزی را تقسیم کردن موضوع به چند شکل اصلی بکشد: دایره، مستطیل، مربع و مثلث. با کشیدن یک طرح کلی در اطراف اشکال اصلی سوژه خود، شکل آن را ترسیم کرده‌اید. اما سوژه شما عمق و بعد یا فرم هم دارد. اشکال متناظر از اشکال اصلی، کره، استوانه، مکعب و مخروط است. مثلاً توپ و گریپ فروت کروی، کوزه و تنه درخت استوانه، جعبه و ساختمان مکعب و درخت کاج و قیف مخروط هستند. ترسیم اشکال و توسعه فرم‌ها اولین گام هر نقاشی است. پس از آن، اساساً فقط خطوط را به هم وصل و اصلاح کرده و جزئیات را اضافه می‌کنند.



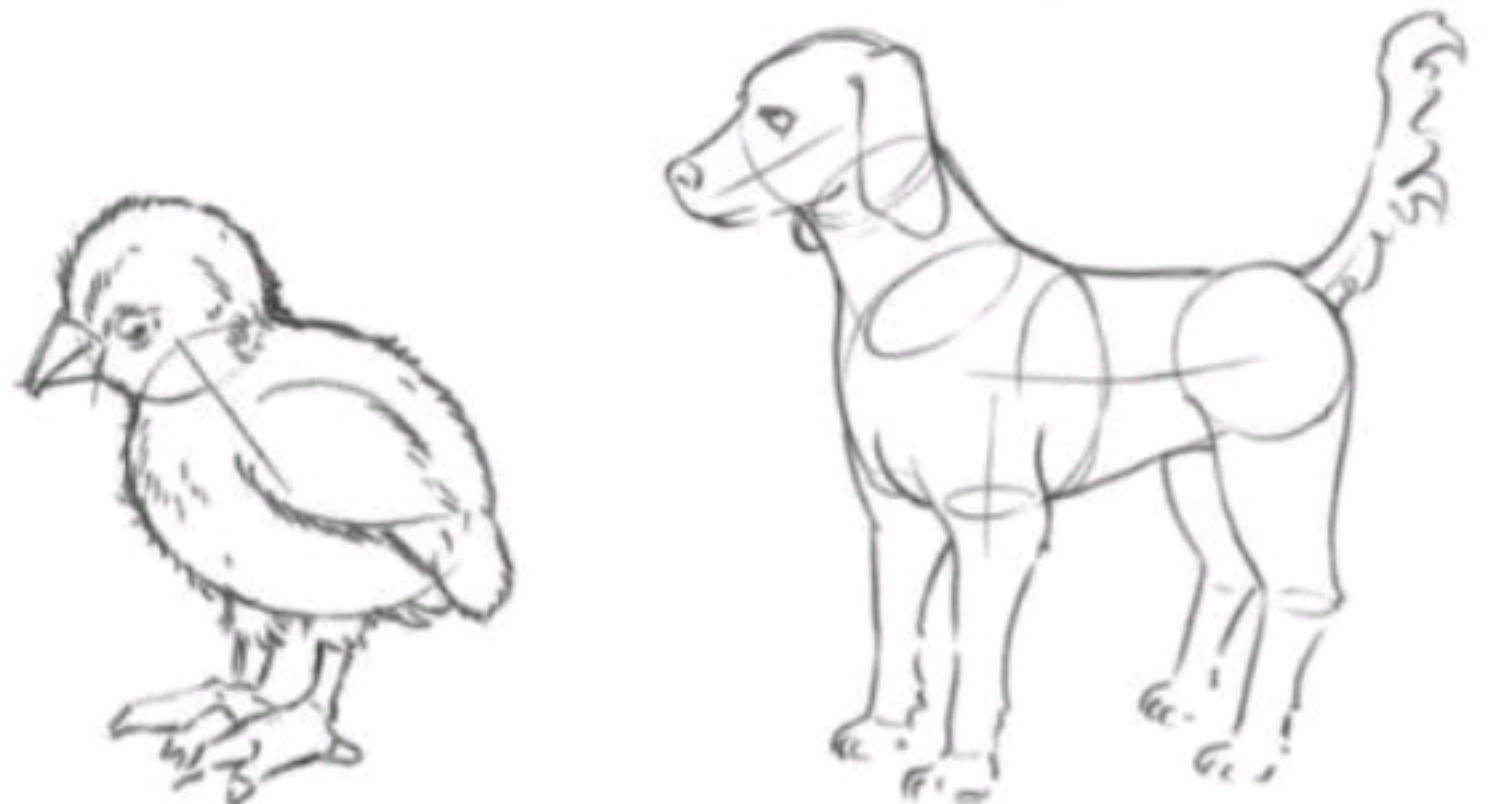
ترکیب اشکال در اینجا مثالی از شروع یک طراحی با اشکال اصلی است. با ترسیم هر خط عمل شروع کنید (به صفحه 176 مراجعه کنید). سپس شکل‌های سنگ و جوجه را با بیضی‌ها، دایره‌ها، مستطیل‌ها و مثلث‌های ساده بسازید.



فرم ساختمان هنگامی که اشکال را ایجاد کردید، ساختن فرم‌ها با استوانه‌ها، کره‌ها و مخروط‌ها آسان است. توجه کنید که سوژه‌ها اکنون شروع به نشان دادن عمق و بعد می‌کنند.



Drawing Through Drawing through به معنای رسم کامل است. فرم‌ها، از جمله خطوطی که در نهایت از دید پنهان می‌شوند. وقتی فرم‌ها ترسیم شد، قسمت پشتی سنگ و جوجه مشخص شد. حتی اگر نمی‌توانید آن طرف را در نقاشی تمام‌شده ببینید، سوژه باید سه‌بعدی به نظر برسد. برای تکمیل طراحی، به سادگی خطوط را اصلاح کنید و کمی بافت کرکی به جوجه پرزدار اضافه کنید.

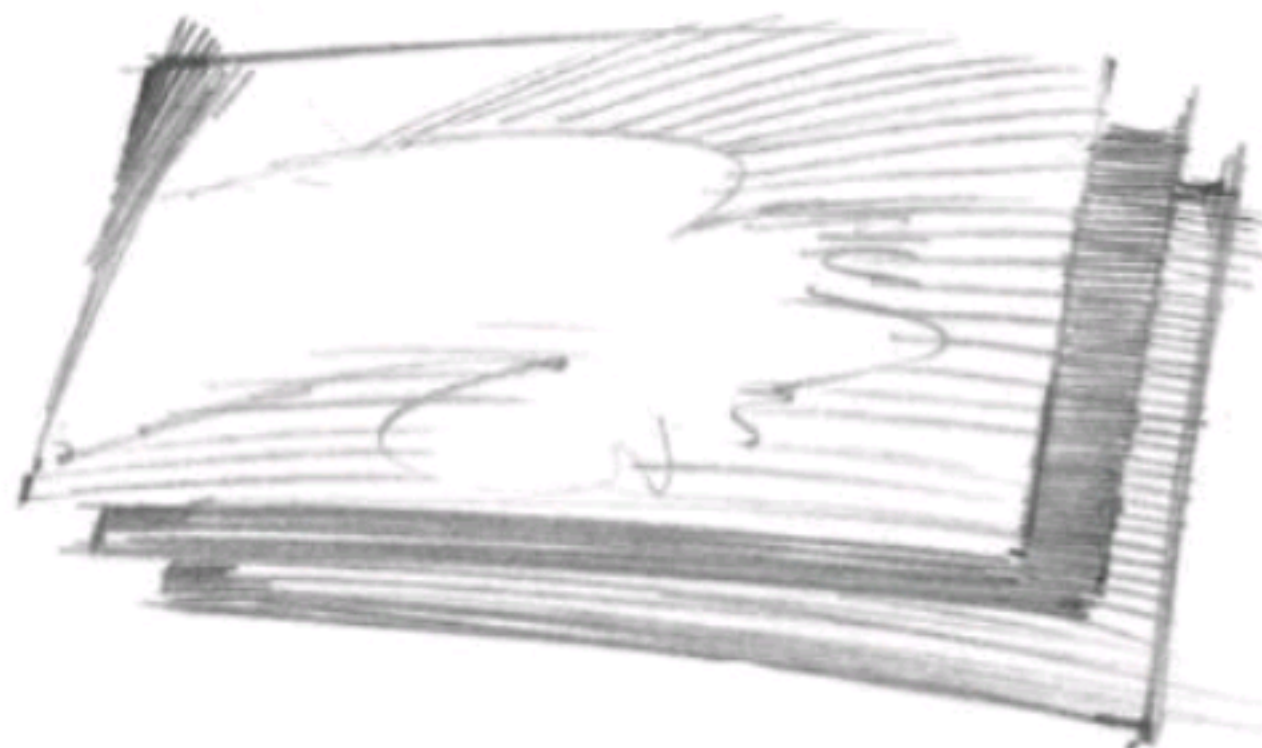
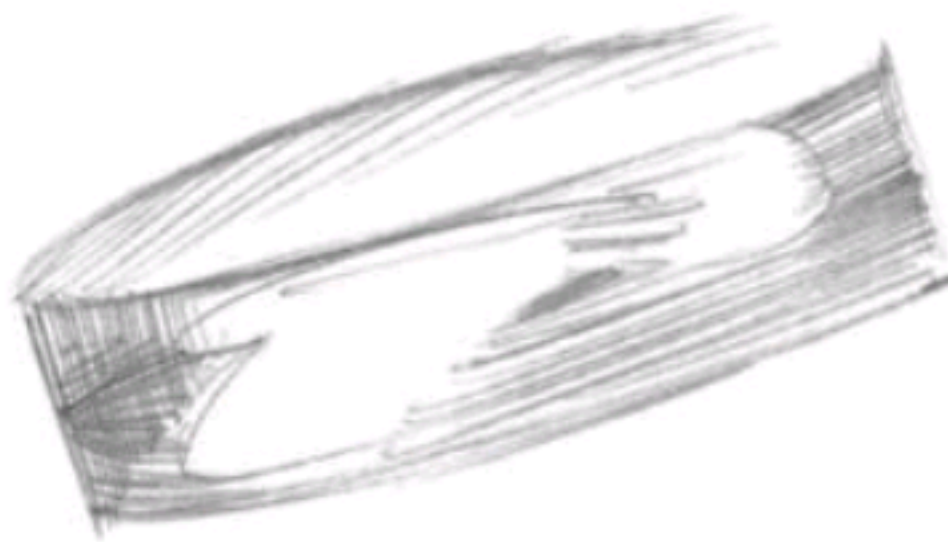
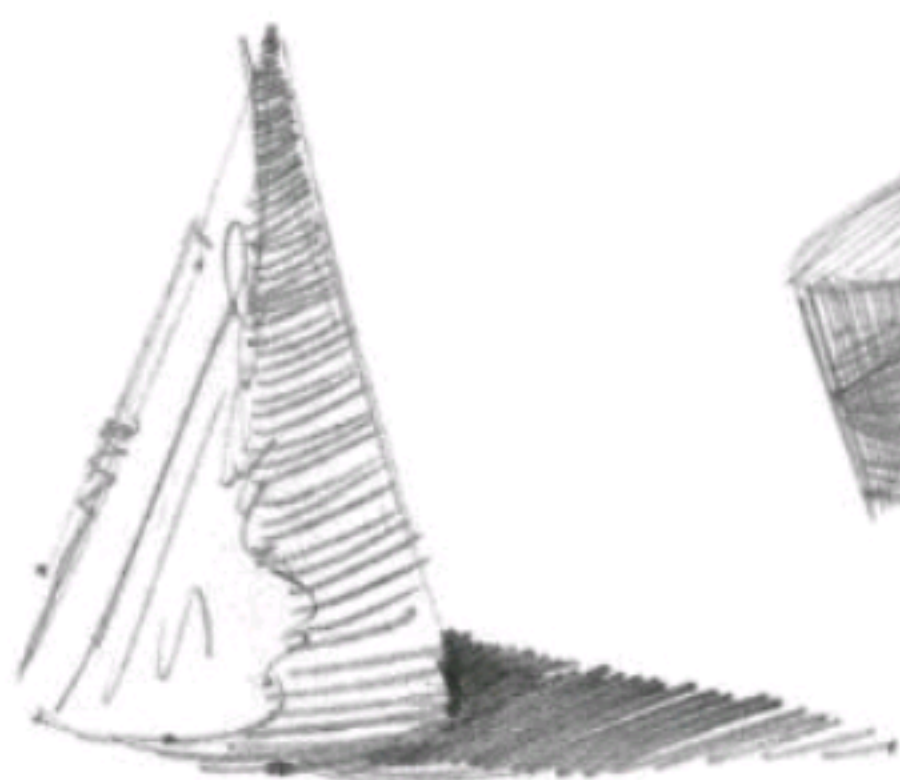


گرم کردن

Rawing در مورد مشاهده است. اگر بتوانید به سوژه خود نگاه کنید و در مقابل شماست را ببینید، نیمه راه را طی کرده اید، بقیه Dreally آنچه کار به تکنیک و تمرین است. با ترسیم چند فرم سه بعدی اصلی - کره، استوانه، مخروط و مکعب، خود را گرم کنید. (صفحه 16 را برای اطلاعات بیشتر در مورد اشکال اصلی و اشکال مربوط به آنها ببینید.) برخی از اشیاء را از اطراف خانه خود جمع آوری کنید تا به عنوان مرجع استفاده کنید. یا مثال های اینجا را مطالعه کنید. (به هر حال، یک تکه کاغذ شفاف روی این نقاشی ها بگذارید و آنها را ردیابی کنید. این تقلب نیست، تمرین خوبی است.)

شروع آزادانه

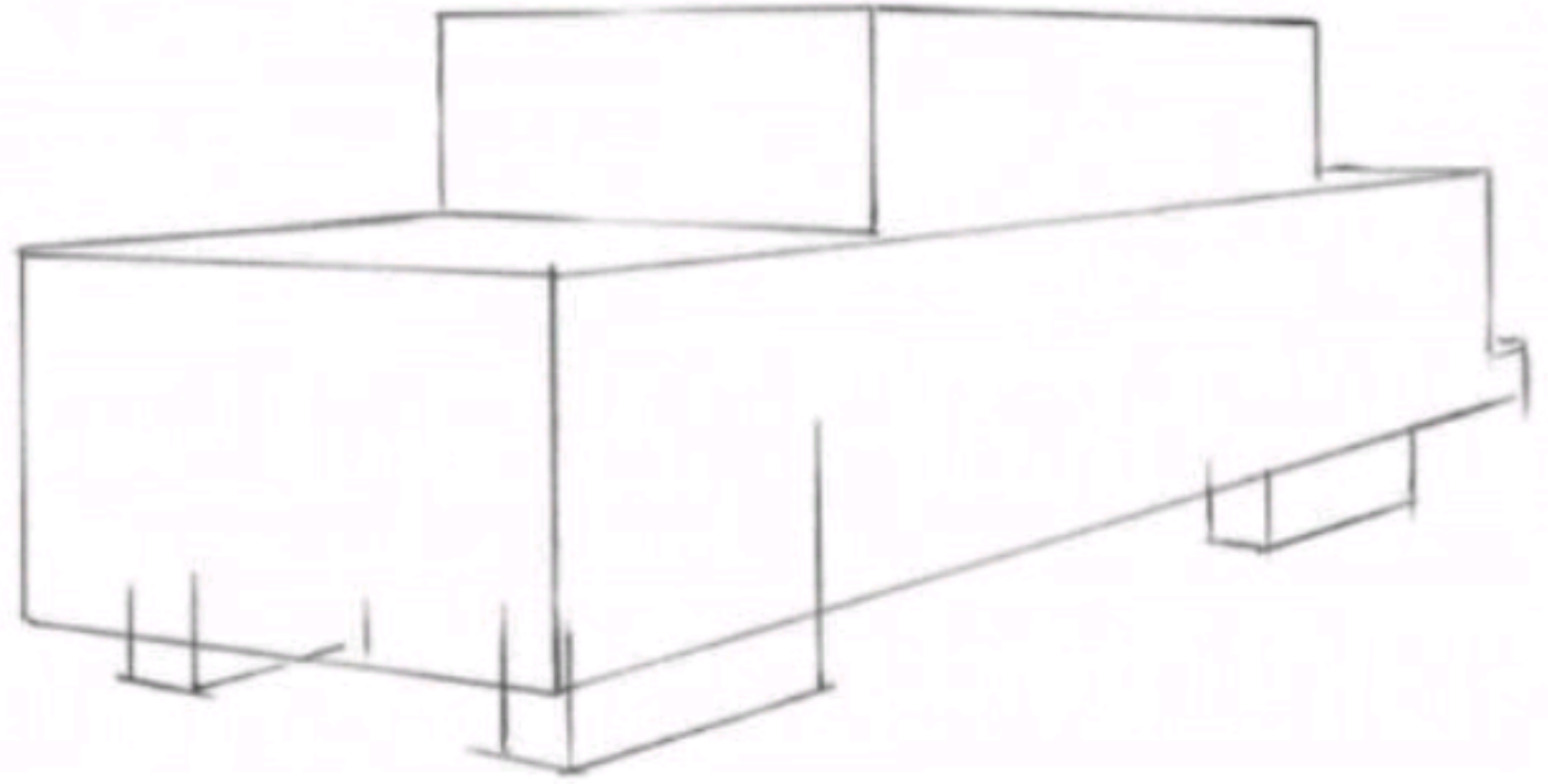
با نگه داشتن مداد در حالت زیر دست شروع کنید. (صفحه 8 را ببینید.) سپس با استفاده از کل بازو، نه فقط مچ دست، یک سری حرکات دایره ای شل انجام دهید تا حس مداد را به دست آورید و بازوی خود را آزاد کنید. (اگر فقط از مچ دست و دست خود استفاده می کنید، طرح های شما ممکن است سفت یا اجباری به نظر برسند) با حرکت دادن شانه و بازوی خود آزادانه طراحی را تمرین کنید تا ضربه های شل و تصادفی روی یک تکه کاغذ خرد شده انجام دهید. چنگ خود را آرام نگه دارید تا دستتان خسته یا تنگ نشود و خطوط خود را برجسته و صاف کنید. اکنون بدون نگرانی در مورد ترسیم خطوط کامل، شروع به خط زدن و خط خطی کردن دسته ای از اشکال شل کنید. همیشه می توانید بعداً آنها را اصلاح کنید.



Roughing In به آرامی اشکال کلی انواع اشیاء را ترسیم کنید. تقریباً مناطق سایه دار را نشان می دهد. همچنین به شکل سایه ای که جسم پرتاب می کند نگاه کنید و از تارنگ ترین سایه خود در اینجا استفاده کنید. با استفاده از انواع مختلف مداد (H, HB, 2B), تغییر فشار روی مداد خود و دیدن خطوط مختلفی که می توانید ایجاد کنید، آزمایش کنید.

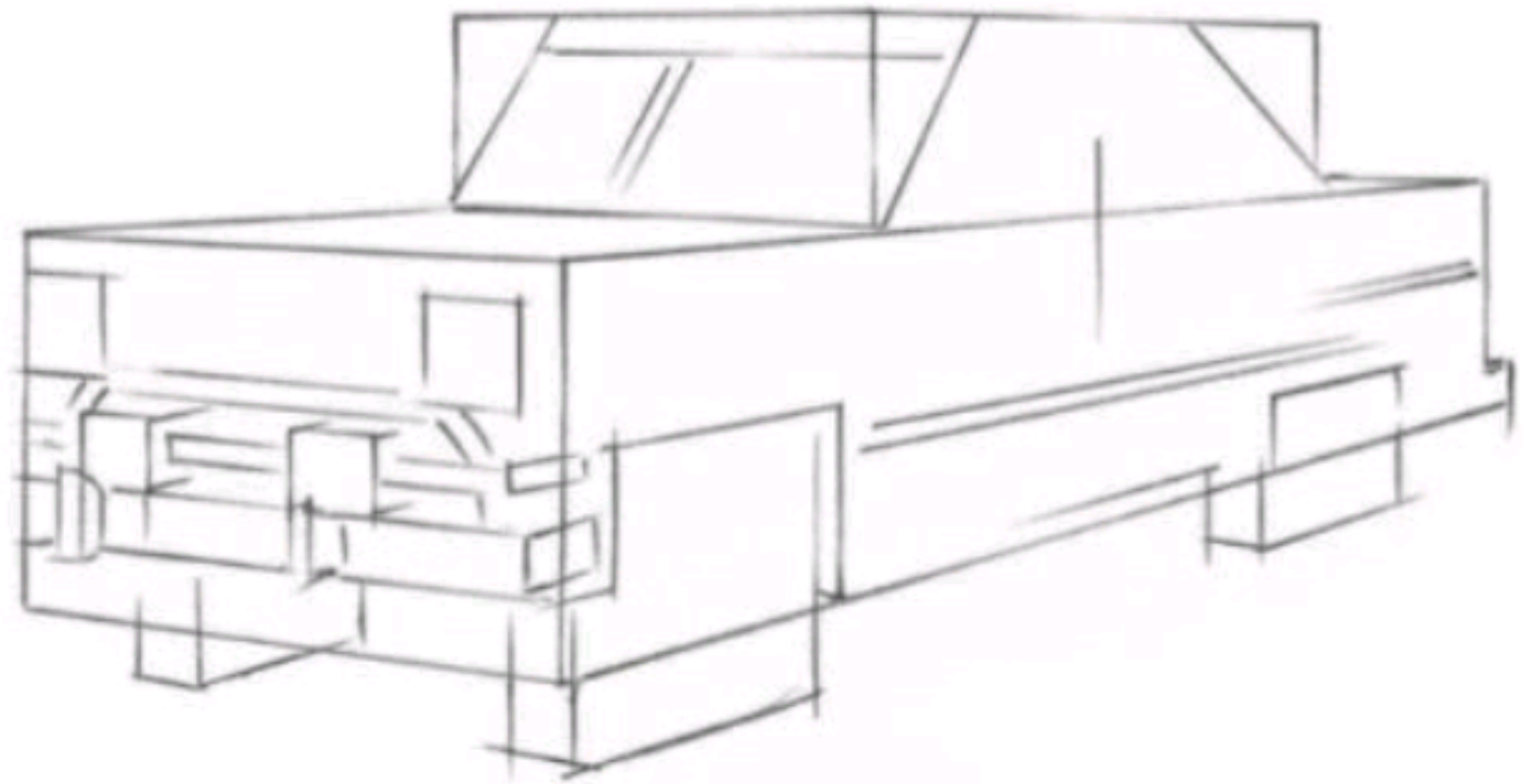
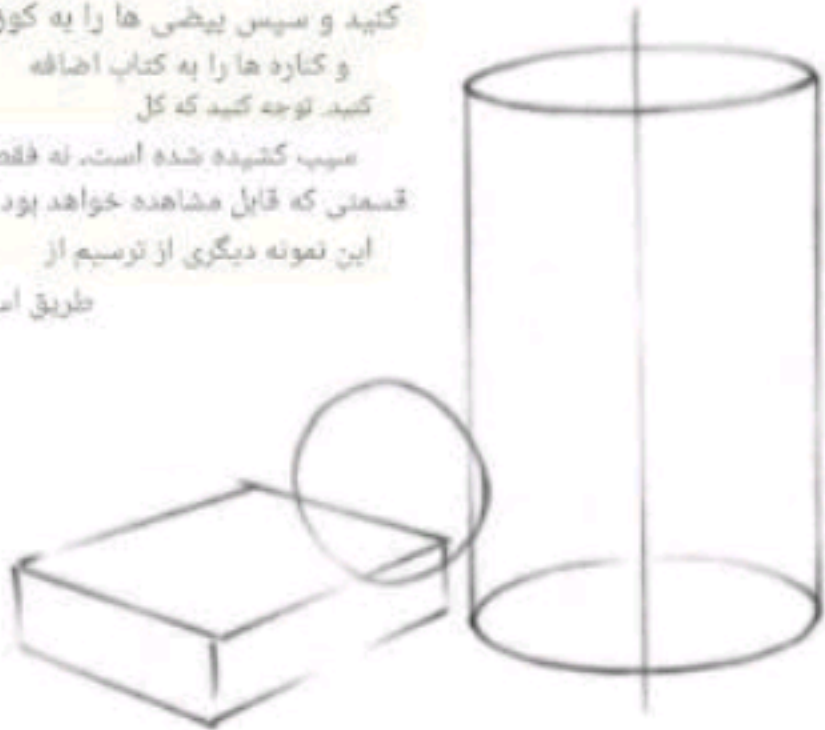
دیدن اشکال و فرم‌ها

حالا چشم و دست خود را با تمرین کشیدن اشیاء اطراف خود تمرین دهید. یک طبیعت بی جان ساده مانند آنچه در صفحه 202 یا ترتیب زیر است تنظیم کنید و به دنبال اشکال اصلی در هر شی بگردید. سعی کنید از روی عکس‌ها طراحی کنید یا نقاشی‌های این صفحه را کپی کنید. از پرداختن به یک موضوع پیچیده نترسید، وقتی آن را به اشکال ساده کاهش دادید، می‌توانید هر چیزی را بکشید!



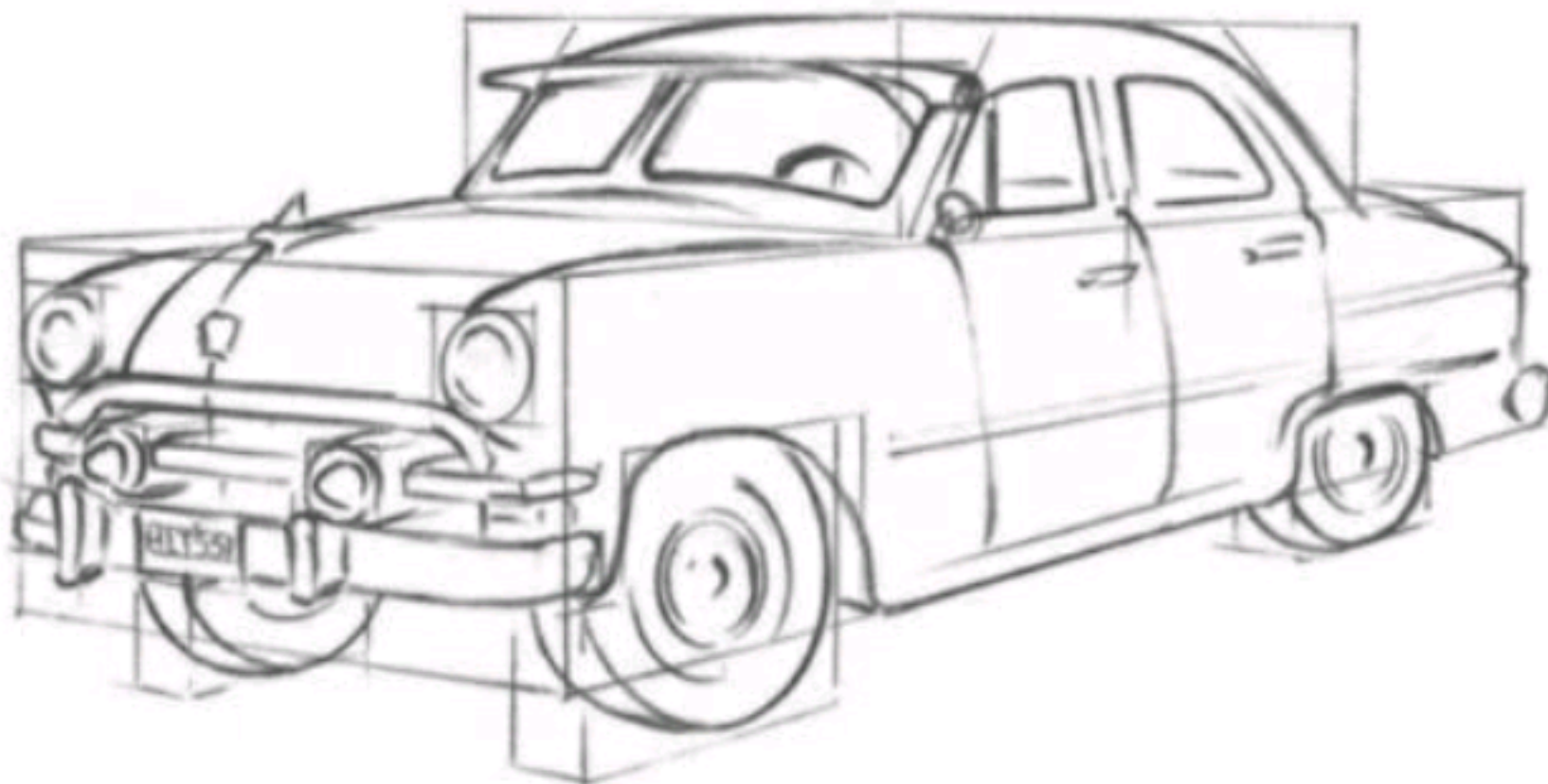
مراحل حتی یک فرم پیچیده مانند این مورد به راحتی قابل ترسیم است اگر با اشکال اولیه شروع کنید. در این مرحله تمام جزئیات را نادیده بگیرید و فقط مربع و مستطیل بکشید. این‌ها فقط دستورالعمل‌هایی هستند که می‌توانید پس از اتمام طراحی‌تان آن‌ها را پاک کنید، بنابراین به آرامی بکشید و نگران ایجاد گوشه‌های کاملاً تمیز نباشید.

مرحله 1 با مربع و دایره شروع کنید و سپس بیضی‌ها را به کوزه و کنارده‌ها را به کتاب اضافه کنید. توجه کنید که کل سیب کشیده شده است، نه فقط قسمتی که قابل مشاهده خواهد بود. این نمونه دیگری از ترسیم از طریق است.



مرحله 2 با استفاده از این اشکال اصلی به عنوان راهنما، شروع به اضافه کردن مربع و مستطیل بیشتر برای چراغ‌های جلو، برآمدگی و جلوپنجره کنید. شروع به ایجاد فرم شیشه جلو با خطوط زاویه دار کنید و سپس در چند خط مستقیم برای فرار دادن بستگیر در و جزئیات جانبی طراحی کنید.

مرحله 3 سیب یک بیضی برای بدنه کوزه، یک مخروط برای گردن و یک استوانه برای دهانه اضافه کنید. در چند خط در دو طرف کتاب، به موازات بالا و پایین، مداد بزنید تا شکل آن شروع شود.



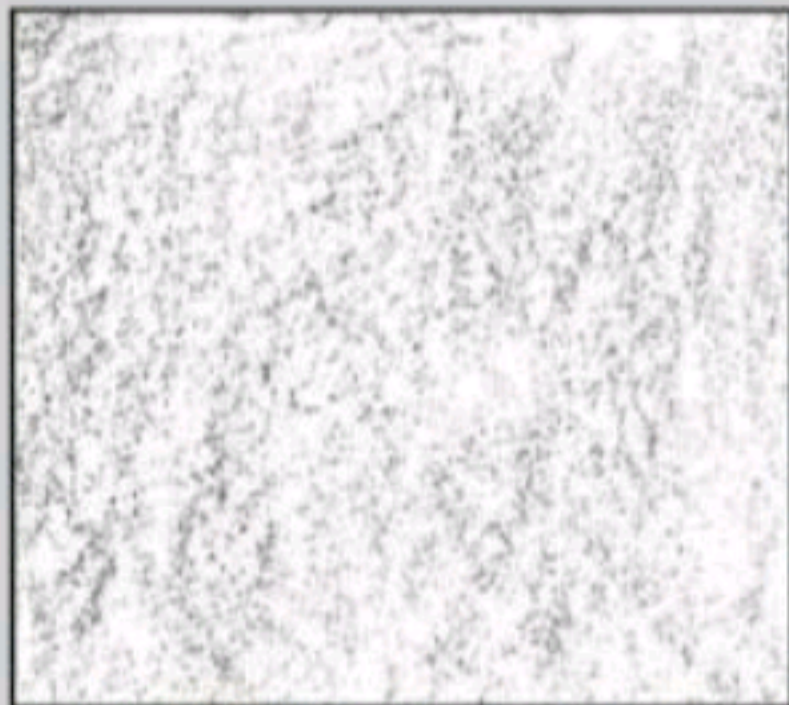
مرحله 3 هنگامی که تمام اشکال و فرم‌های اصلی را ایجاد کردید، شروع به گرد کردن خطوط و اصلاح جزئیات برای مطابقت با طراحی خودرو کنید. دستورالعمل‌های شما هنوز در اینجا وجود دارد، اما به عنوان آخرین مرحله، نقاشی را با پاک کردن خطوط اضافی تمیز کنید.

مرحله 3 در نهایت، خطوط کلی کوزه و سیب را اصلاح کنید، و سپس ستون کتاب و نوک صفحات را گرد کنید. هنگامی که از طراحی خود راضی شدید، تمام دستورالعمل‌های اولیه را برای تکمیل طراحی خود پاک کنید.

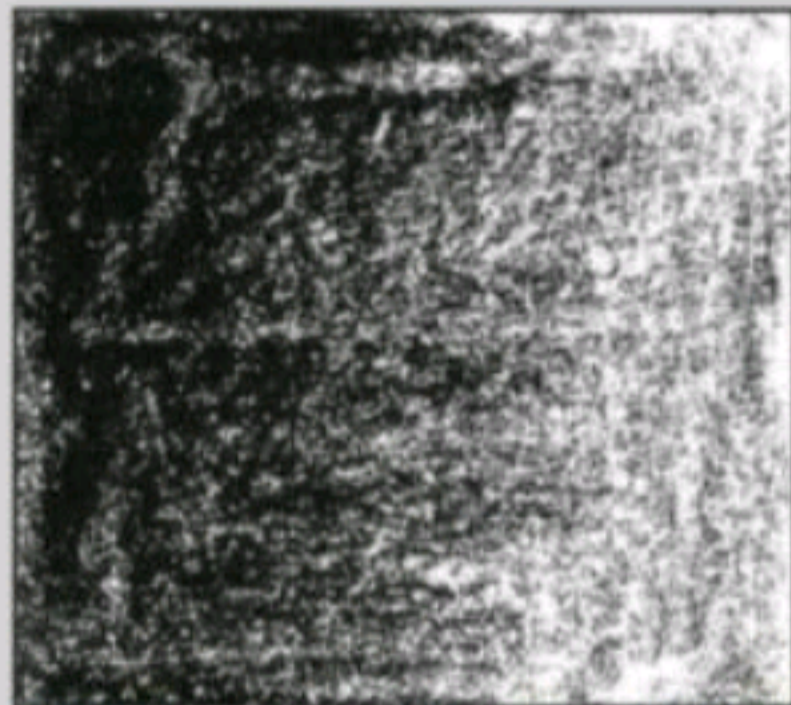


اعمال سایه

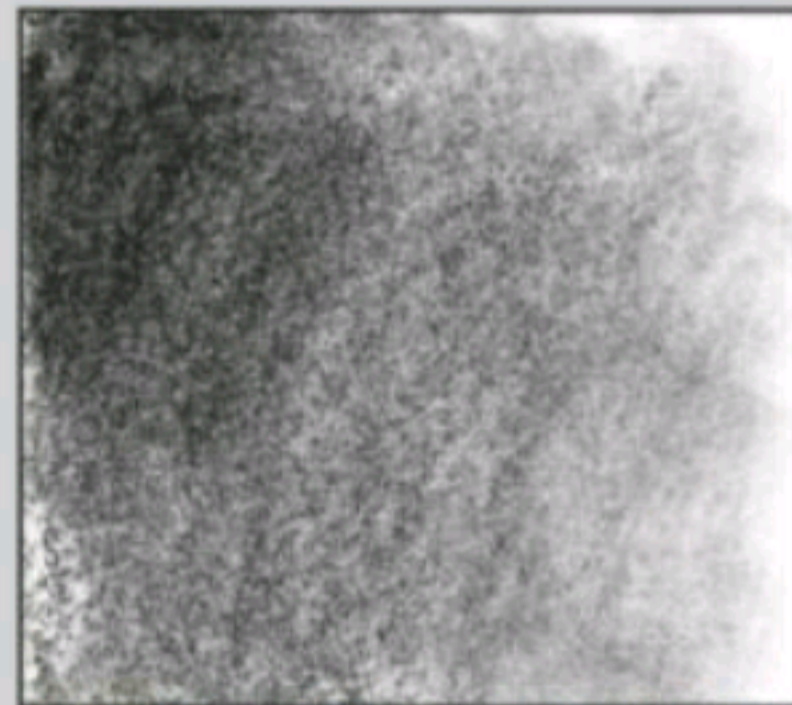
هنرمندان با دستکاری ارزش ها به یک طراحی دو بعدی ظاهری سه بعدی می دهند. ارزش به روشنی یا تیرگی نسبی یک رنگ اشاره دارد. این تغییر در مقدار است که به تعریف شکل یک شی کمک می کند. از آنجایی که ارزش حتی بیشتر از طرح کلی یک فرم به ما می گوید، هنرمندان فیگور از تکنیک های متنوعی برای ایجاد طیف کاملی از سایه ها و هایلایت ها استفاده می کنند - از جمله مواردی که در اینجا نشان داده شده است. نتیجه فرم و ابعاد واقعی تر در نقاشی است



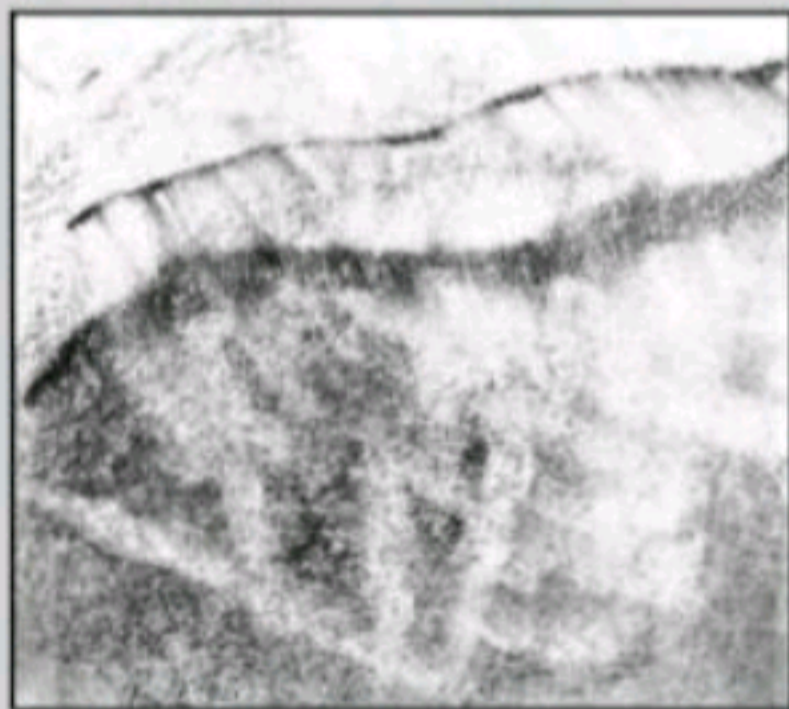
سایه صاف برای سایه انداختن نواحی بزرگ، با استفاده از حالت زیر دست، یک نیم تنه کلی ایجاد کنید.



درجه بندی برای ایجاد یک تغییر تدریجی در ارزش، از وضعیت زیر دستی استفاده کنید و فشار را از سنگین به سبک تغییر دهید.



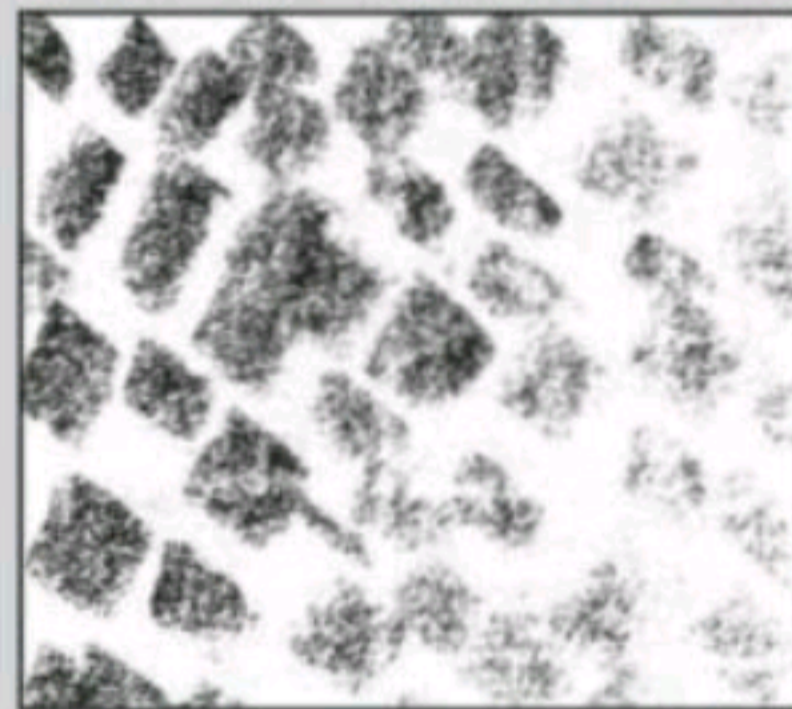
برای ایجاد تغییرات ارزشی ظریف و لایه های نرم، با انگشت خود یا یک کتبه ترکیبی لک کنید.



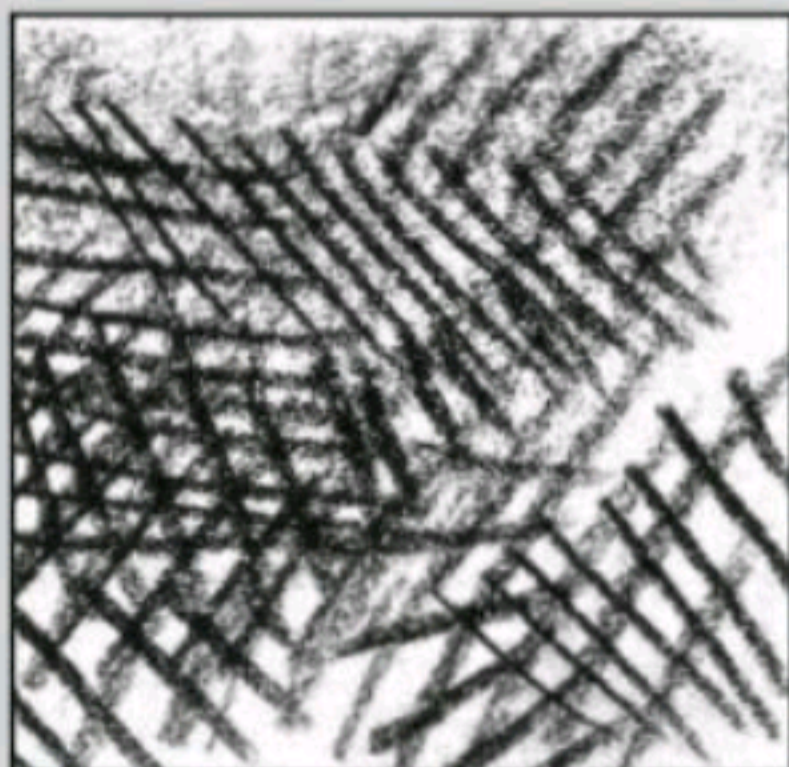
ضربه های پاک کن برای نرم کردن لایه ها و تغییر کیفیت خط، از یک تکه کوچک پاک کن خمیر شده استفاده کنید (می توانید یک تکه تیز پاک کن وینیل را نیز برش دهید)



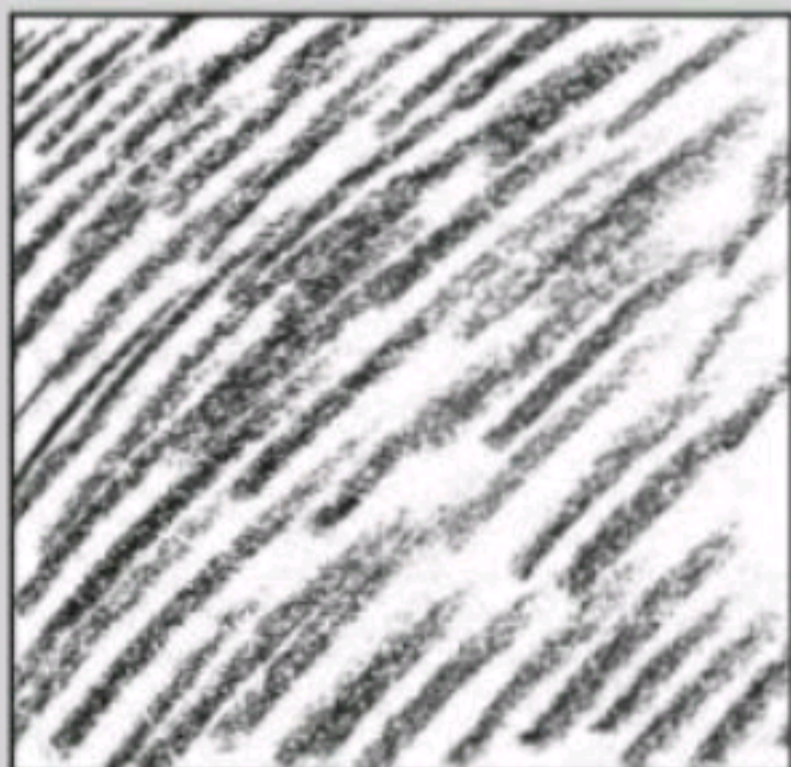
خطوط ریزا برای ترسیم خطوط سیال با احساس پویا، از وضعیت وسط دست استفاده کنید. سپس فشار مداد را فشار دهید، بکشید، بچرخانید و فشار مداد را در حین کشیدن تغییر دهید.



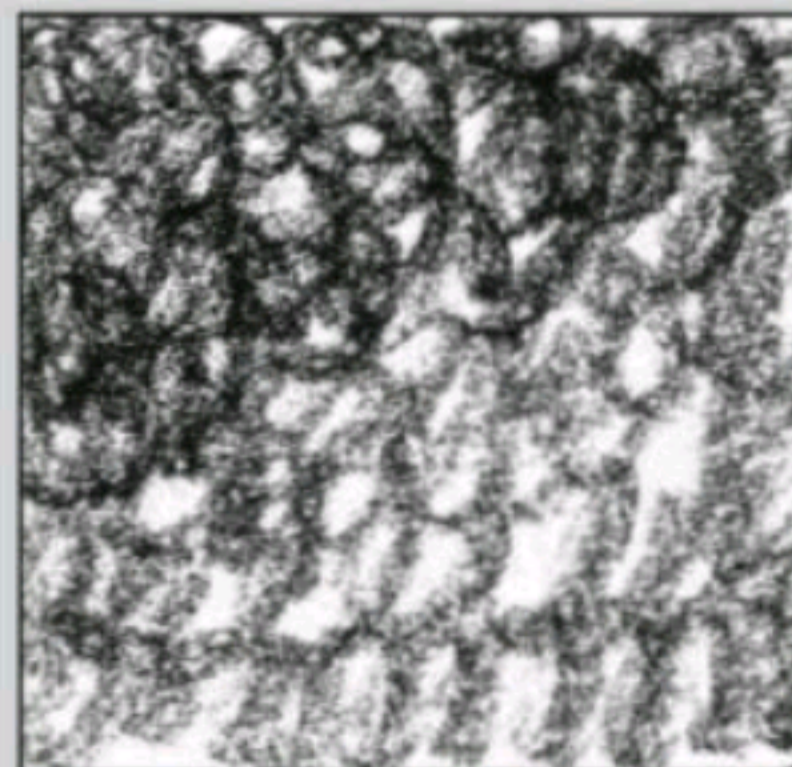
نقطه گذاری برای ایجاد بافت های پس زمینه، مانند بافت های دیوار یا فرش، فشار ضربه های خود را تغییر دهید و از تحیل خود استفاده کنید.



مقاطع برای عمیق تر کردن سایه ها و تقویت فرم، از ضربات مقاطع استفاده کنید. هر چه ضربات بیشتر روی هم قرار بگیرد، ناحیه تیره تر می شود.



Hatching خطی برای ایجاد فرم با سایه زدن، ضربات موازی که از شکل، منحنی یا جهت سطح پیروی می کند، ایجاد کنید. فشار ضربه های خود را برای تغییر مقدار تغییر دهید.



Squiggles برای کنتراست بیشتر در نقاشی های خود شامل از دست دادن، ضربه های دایره ای و squiggles هنگامی که با هیچ استفاده می شود این سبک مفهومی بافت های جالب بسیاری ایجاد می کند.

اسب



سرهای اساسی

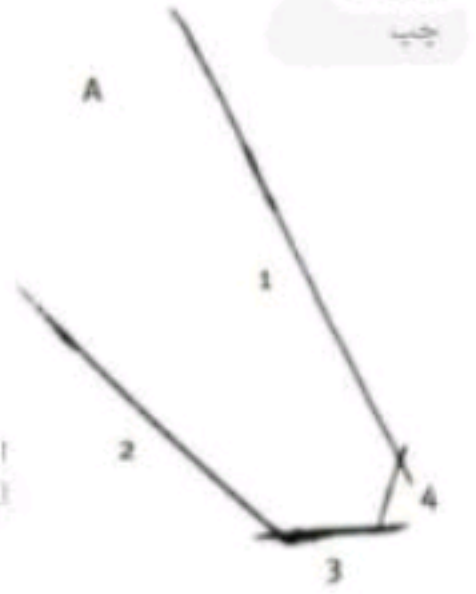
رویگرد
چپ

نسبت های این کره ی جوان کمی T متفاوت از
را نسبت اسب بالغ در صفحه مقابل
است. همچنین با زاویه سه چهارم
نشان داده شده است.

در مراحل A و B، برای تعیین اندازه و شکل سر با
سه حرکت راهنما شروع کنید. ضربه ها شماره گذاری
شده اند تا شما را قادر می سازد اولین ضربه را در
حالی که ضربه دوم را انجام می دهید ببینید، و
اطمینان حاصل کنید که نسبت های شما دقیق
هستند. در صورت لزوم، رویکرد راست یا چپ را
دنبال کنید.



این خط صفحات
آناد را مشخص می
کند



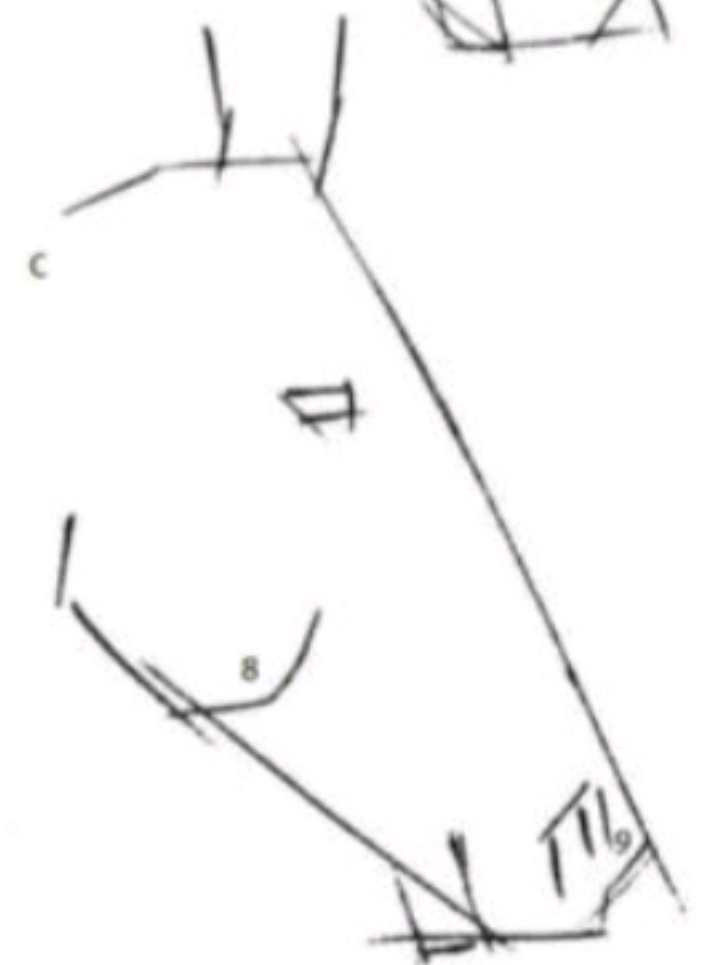
رویگرد
راست



دستورالعمل ها را به ترتیب نشان داده
شده ترسیم کنید.



خطوط را اصلاح کنید و جزئیات
را اضافه کنید تا زمانی که به
یک شباهت از موضوع برسید.

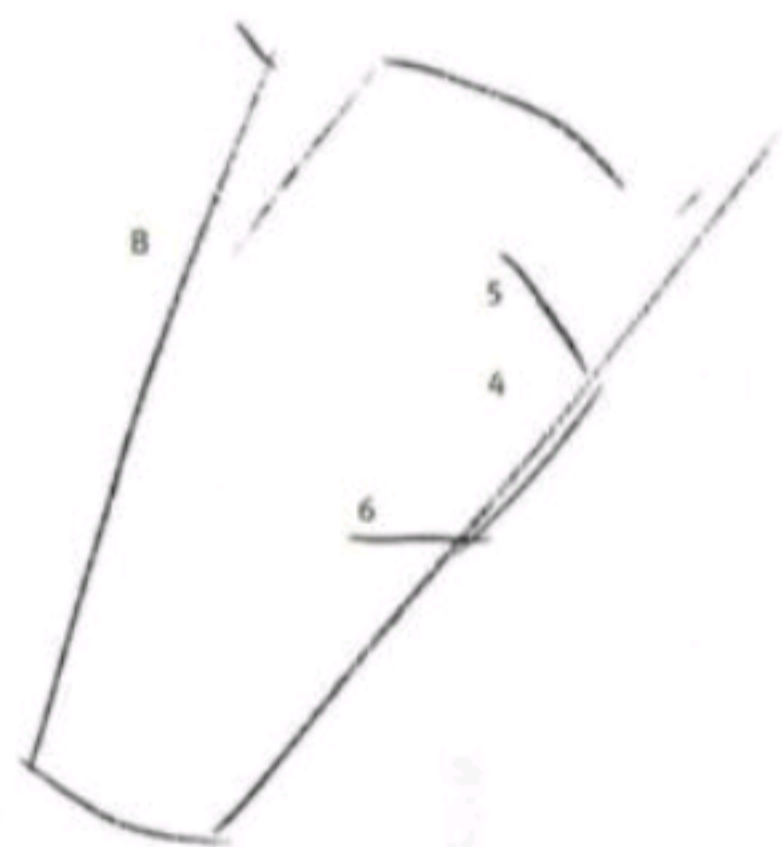
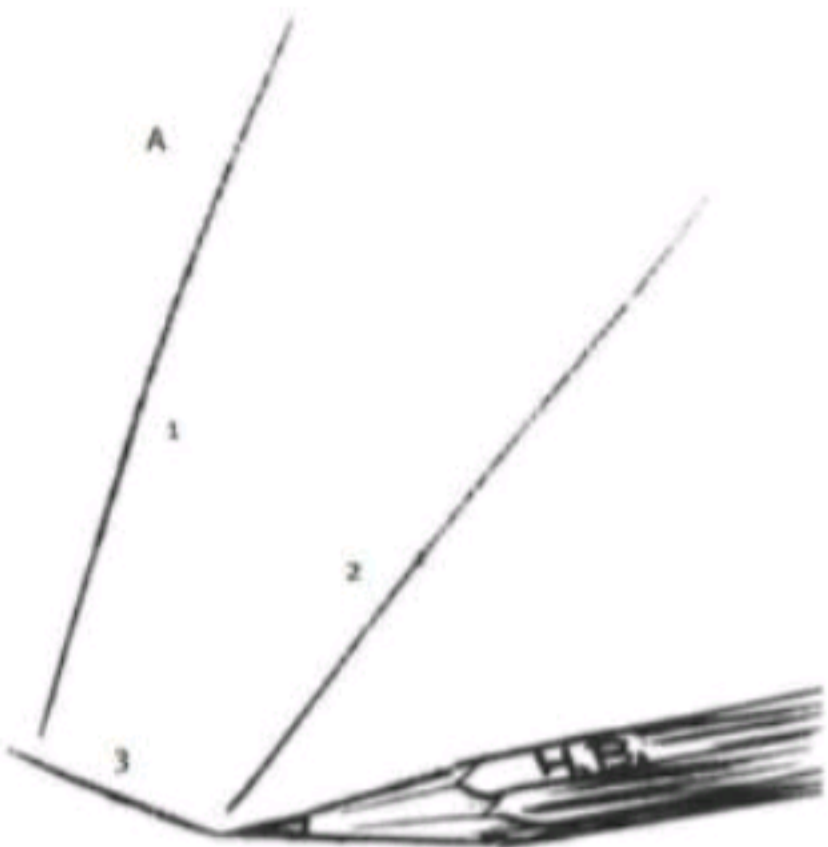


به آرامی عضلاتی را که
درست زیر پوست قرار
دارند پیشنهاد دهید.

هنگامی که محل قرارگیری ویژگی ها را
مشخص کردید، مانند مراحل C و D شروع به
اصلاح خطوط کنید. این خط صفحه بالایی
را از صفحه جانبی مشخص می کند و ظاهری
سه بعدی به سر می دهد. به افزودن جزئیات
ادامه دهید تا زمانی که راضی شوید. در
صورت تمایل مقداری سایه اضافه کنید تا
فرم بهتر شود.

132 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

اگرچه سر اسب ها همگی شکل اولیه مشابهی دارند، اما در بین نژادها و بین اسب های منفرد تفاوت هایی وجود دارد. نقاشی در اینجا یک نیمرخ کلاسیک اصیل است، با بینی صاف و پوزه کمی مخروطی. ترسیم پروفایل های مختلف را تمرین کنید و ببینید آیا می توانید ویژگی های منحصر به فرد هر یک را نشان دهید



در مراحل A و B، از یک مداد HB برای مسدود کردن چند دستورالعمل اساسی برای تعیین محل قرارگیری و نسبت کلی سر استفاده کنید. سپس طرح کلی گوش ها و گونه ها را ترسیم کنید و در موقعیت چشم، سوراخ بینی و دهان، مانند مرحله C، مسدود کنید، وقتی با طرح کلی راحت شدید، پوزه را گرد کنید، ویژگی ها را مشخص کنید و پیشنهاد دهید عضلات زیرین همانطور که در مراحل D و E نشان داده شده است



در مراحل پایانی، قبل از اصلاح بیشتر اشکال و اضافه کردن جزئیات، مرجع خود را مطالعه کنید. طول و موقعیت گوش ها، زاویه گردن و انحناى بینی و لب پایین را یادداشت کنید. به دنبال نقطه برخورد خطوط گردن و فک پایین با گونه باشید. همانطور که مهارت های مشاهده شما بهبود می یابد، نقاشی های شما نیز بهبود می یابد! در این مرحله نگران ساخت رندر نهایی نباشید. همانطور که نسبت ها را اندازه گیری می کنید و مهارت های مشاهده خود را بهبود می بخشید، نقاشی ها را شل و طرح دار نگه دارید. بعداً می توانید روی تکنیک های سایه زنی تمرکز کنید.



برای جلوه دراماتیک تر، نقاشی را با قلم مو و جوهر هندی مرور کنید

پرتره اسب

H orses موضوعات نقاشی فوق العاده ای هستند، زیرا زیبایی و ظرافت ذاتی آنها می تواند کاملاً فریبنده باشد. برای بیان گرمی و هوش این موجود مهربان به جزئیات چشم دقت کنید



مراحل ابتدا ساختار و زاویه سرو کمرن را با ضربات بلند مشخص کنید. سپس چندین صفحه را با ضربات افقی علامت گذاری کنید، دستور العمل های را برای قرار دادن چشم ها، بینی و دهان تنظیم کنید.



مرحله 2 حالا از دستور العمل های اولیه برای قرار دادن گوش ها، چشم ها، سوراخ های بینی و دهان استفاده کنید. (چشم ها تقریباً یک سوم مسیر سر اسب را پایین می آورند) همچنین طرح کلی گردن و خط فک را اصلاح کنید.



مرحله 3 در مرحله بعد، هر دستور العملی را که دیگر به آن نیاز ندارید پاک کنید و پیش اقبال را بین گوش ها اضافه کنید. از خطوط نازک و نامطمئن برای نشان دادن تغییرات ارزش روی صورت اسب استفاده کنید. سپس کمی جزئیات بیشتر به چشم اسب اضافه کنید.



مرحله و در این مرحله، می توانید شروع به توسعه یافتن کنید اکنون خطوط ثابتی را که مقادیر صورت اسب را تقسیم می کنند، با یک سری علائم هج کوتاه که جهت رشد مو را دنبال می کنند، جایگزین کنید. چشم را پر کنید (جزئیات را در صفحه 85 ببینید) و ضربات ریزه را به بال و پشمی اضافه کنید تا با موهای کوتاه کت تضاد داشته باشد.

مرحله 5 حالا نواحی تیره کت را با استفاده از یک
 کتده مخلوط بزرگ آغشته به گرد و غبار
 گرافیت ایجاد کنید. ضربات پهن را اعمال
 کنید. در حالی که روی گردن کار می کنید، آنها را محو
 کنید. با یک کتده کوچکتر، جزئیات و سایه
 های بیشتری را در اطراف چشم و گوش اضافه کنید.
 در نهایت، با افزودن ضربه های گرافیت
 تیره از در سایه گوش و زیر سر، حس عمق را تقویت
 کنید.



جزئیات اسب



پوزه پوزه دارای اشکال ظریف و منحنی است که با سایه
 زنی دقیق مشخص می شود. اطراف سوراخ بینی بلند
 شده است، همانطور که ناحیه درست بالای دهان است،
 این شکل را با بیرون کشیدن هایلابیت ها با یک پاک کن
 خمیر شده مشخص کنید.



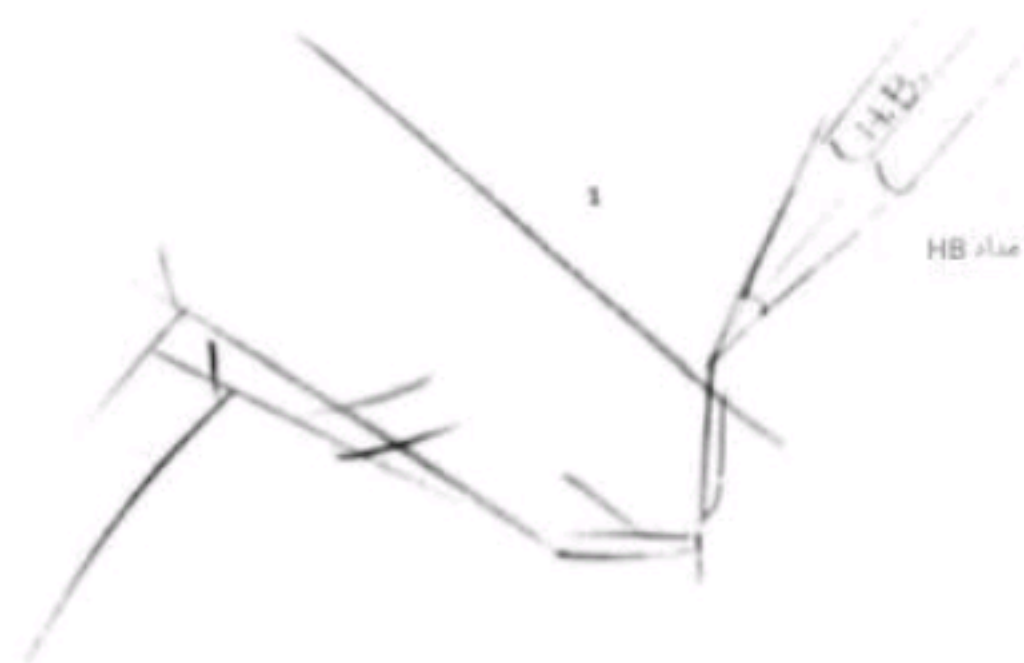
چشم چشم اسبها جزئیات زیادی دارد، از چین های اطراف چشم
 گرفته تا مزه های صاف و ضخیم که از آنها محافظت
 می کند. برای ایجاد حس زندگی در چشم، یک ناحیه هلالی شکل
 روشن بگذارید تا نور منعکس شده را نشان دهد و یک
 برجسته سفید واضح بالای آن بگذارید.



گوش ها موهای جلوی اسب را با ضربات بلند و
 کمی خمیده به تصویر می کشند. سپس قسمت داخلی
 گوش را با حرکات موازی و رو به بالا سایه بزنید،
 تا تیره ترین قسمت پایین گوش و به تدریج
 روشن تر شود.

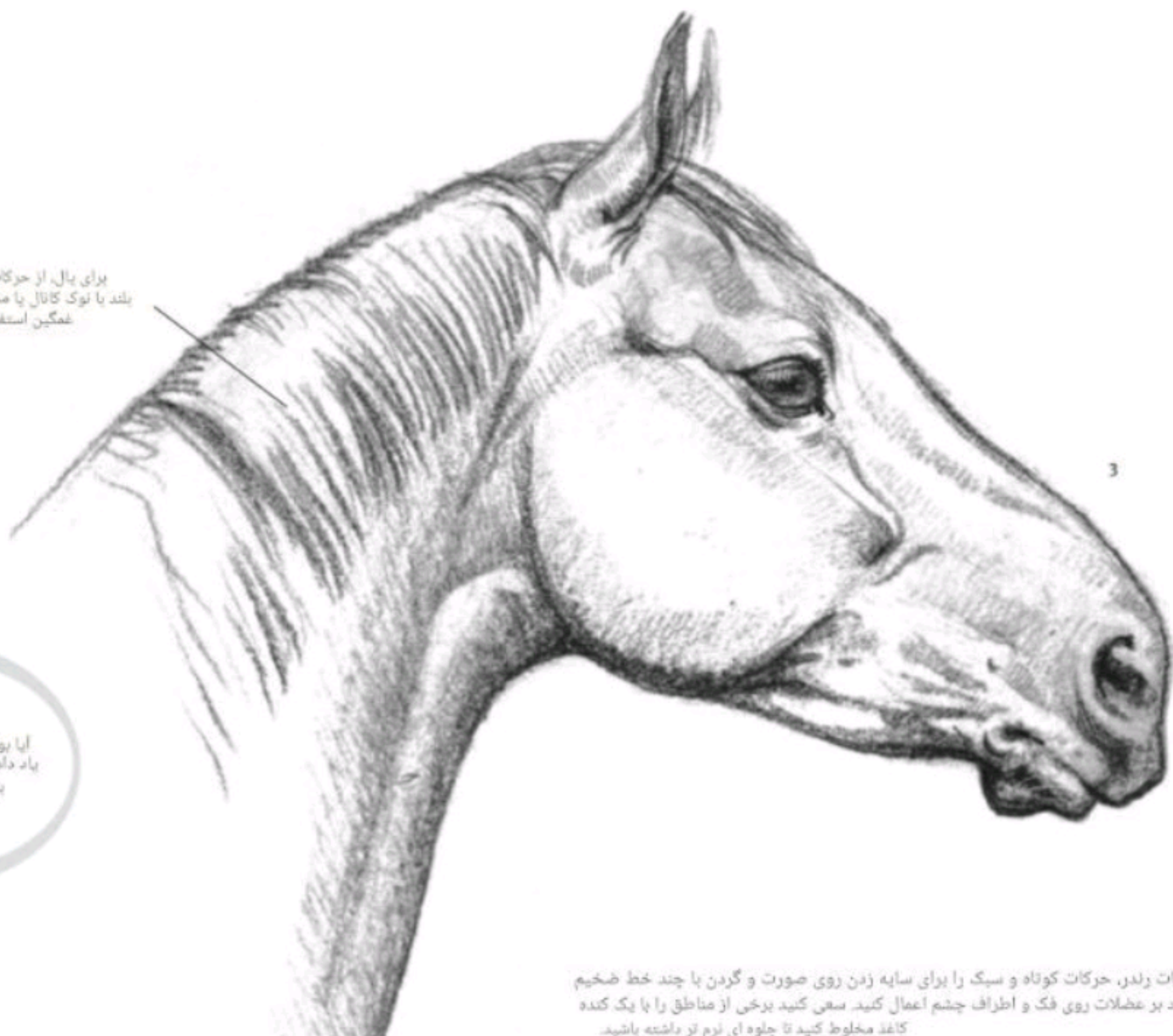
سر اسب در نمایه

با این پروقیل، با بلوک کردن در شکل اصلی سر F اسب شروع و سپس به تدریج فرم را توسعه دهید، با دقت و عمد بیشتر در خطوط و ضربه های سایه خود. به یاد داشته باشید که موضوع خود را از نزدیک مشاهده کنید تا بتوانید یک شباهت خوب ارائه دهید.



ایجاد دستورالعمل‌ها پس از مسدود کردن شکل سر در مرحله 1، وقت خود را برای اصلاح خطوط صرف کنید. حتماً روی لب‌های بیرون زده و انحناهای برآمده گردن تأکید کنید. در مرحله 2، نواحی عضلانی اصلی اطراف چشم، بالای گونه و در امتداد پوزه را علامت بزنید. سپس این دستورالعمل‌ها را دنبال کنید تا با استفاده از یک مداد سربی نرم، مقادیر مختلف سایه را روی صورت و گردن اعمال کنید.

برای پال، از حرکات ضخیم بلند یا نوک کانال یا مداد بلند همگین استفاده کنید.



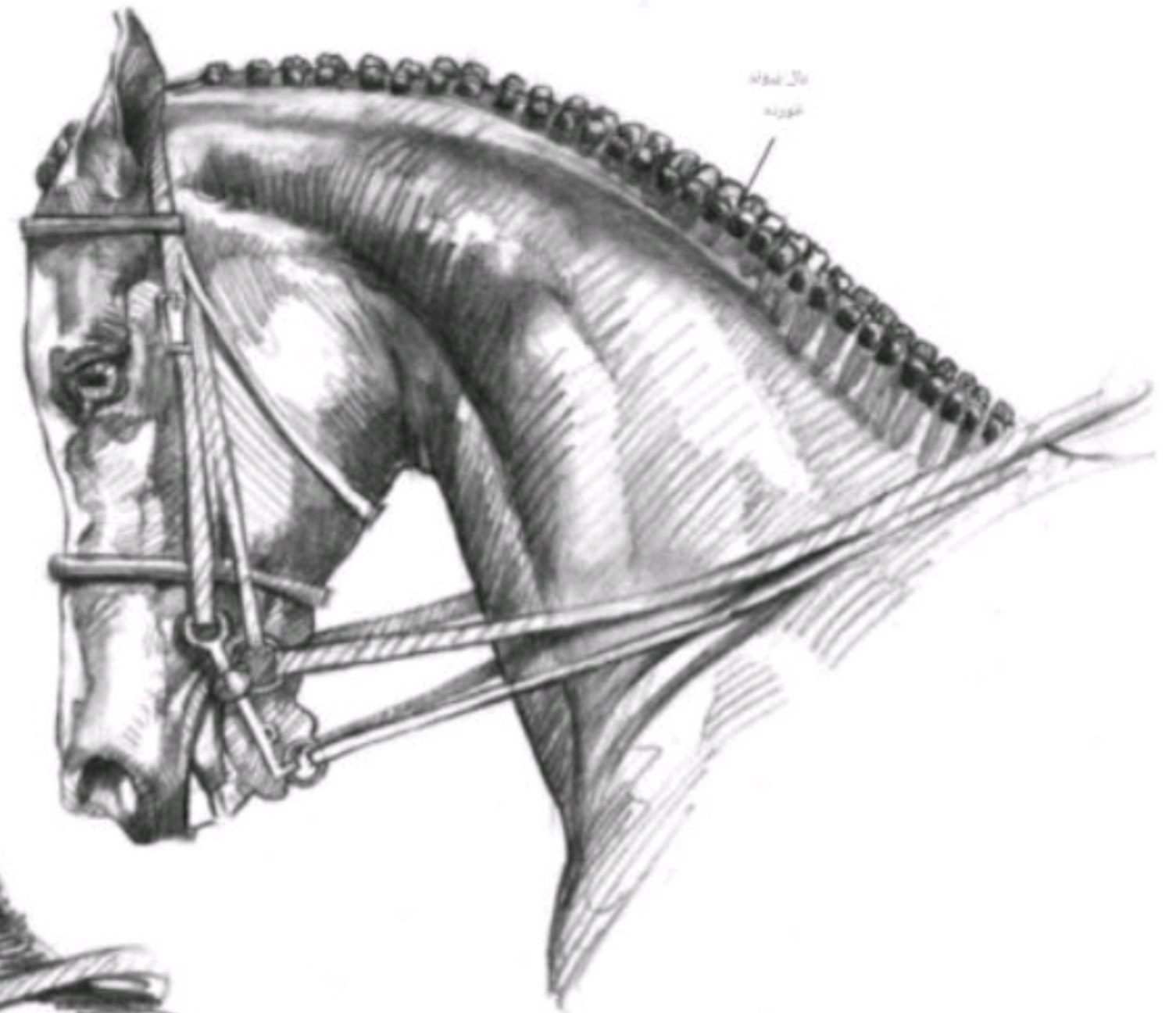
جزئیات راندر، حرکات کوتاه و سیگ را برای سایه زدن روی صورت و گردن با چند خط ضخیم و عمود بر عضلات روی فک و اطراف چشم اعمال کنید. سعی کنید برخی از مناطق را با یک کتفه کاغذ مخلوط کنید تا جلوه ای نرم تر داشته باشید.

ایا بودجه برای آزمایش و جل به یاد داشته باشید هیچ جایگزینی برای تمرین وجود ندارد!

سر اسب پیشرفته

در

اینجا چند مثال کمی پیچیده تر برای کمک به شما در تمرین تکنیک های سایه وجود دارد. به تفاوت ها در زوایای دید، روش های پال و چسبندگی (لگام، افسار و هولتر) توجه کنید. مثل همیشه، با چند خط بلوک شروع کنید، خطوط خود را اصلاح کنید و سپس سایه را اضافه کنید



به تصویر کشیدن پال اسب های نمایشی اغلب پال های بافته دارند، و پال های سوسکدار به طول چند اینچ تراشیده شده اند تا صاف بایستند. این دو مدل پال کردن اسب ها را به رخ می کشند و به شما این فرصت را می دهند که سایه زدن عضلات سر و گردن را تمرین کنید. از آنجایی که بین نژادها تفاوت های زیادی وجود دارد، مهارت های مشاهده شما با ترسیم اسب مورد آزمایش قرار می گیرد.

از ضربات کوتاه و افقی برای جلوی کردن استفاده کنید و زاویه ضربات را در پهلو تغییر دهید تا از انحای گردن پدیدار کند.



استفاده از مقادیر روشن و تاریک همانطور که روی این سرها سایه می اندازید، با دقت به روشی که تضاد بین مقادیر روشن و تاریک به اسب ها شکل می دهد نگاه کنید. مقادیر تاریک و میانی به عمق می افزایند، و برجسته سازی ها باعث می شود که آن قسمت ها «بیرون آیند». انواع ضربه هایی را که برای تأکید بر بافت های مختلف در کت های براق، پال های درشت تر و چرم صاف خوب اسب ها استفاده می کنید، تغییر دهید.

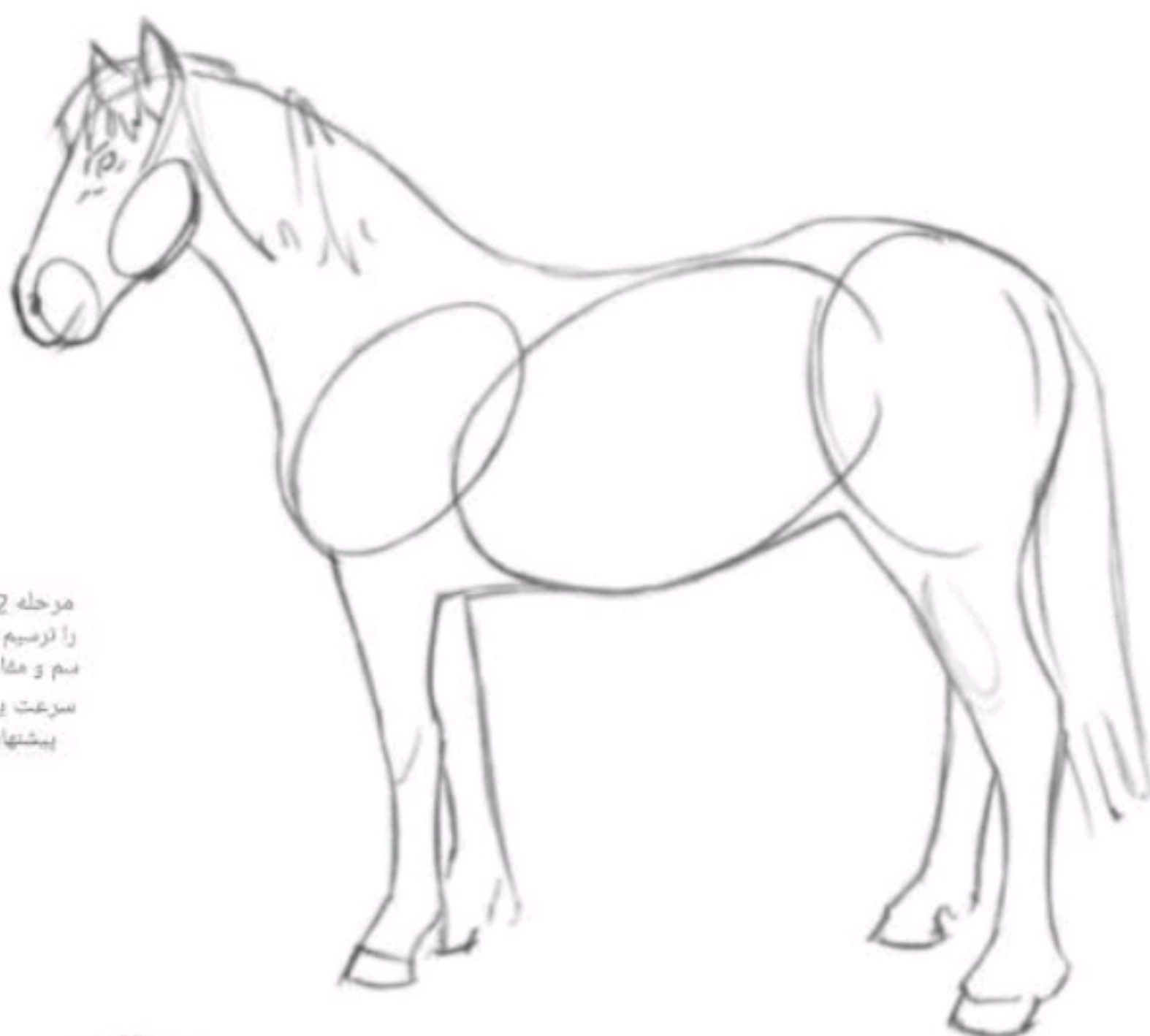
برای یک اثر گرگ یک B را انتخاب کنید و رنگ قهوه ای مات بکشید و از فرش سرب به cre استفاده کنید. صمد، cren strokes

PONY

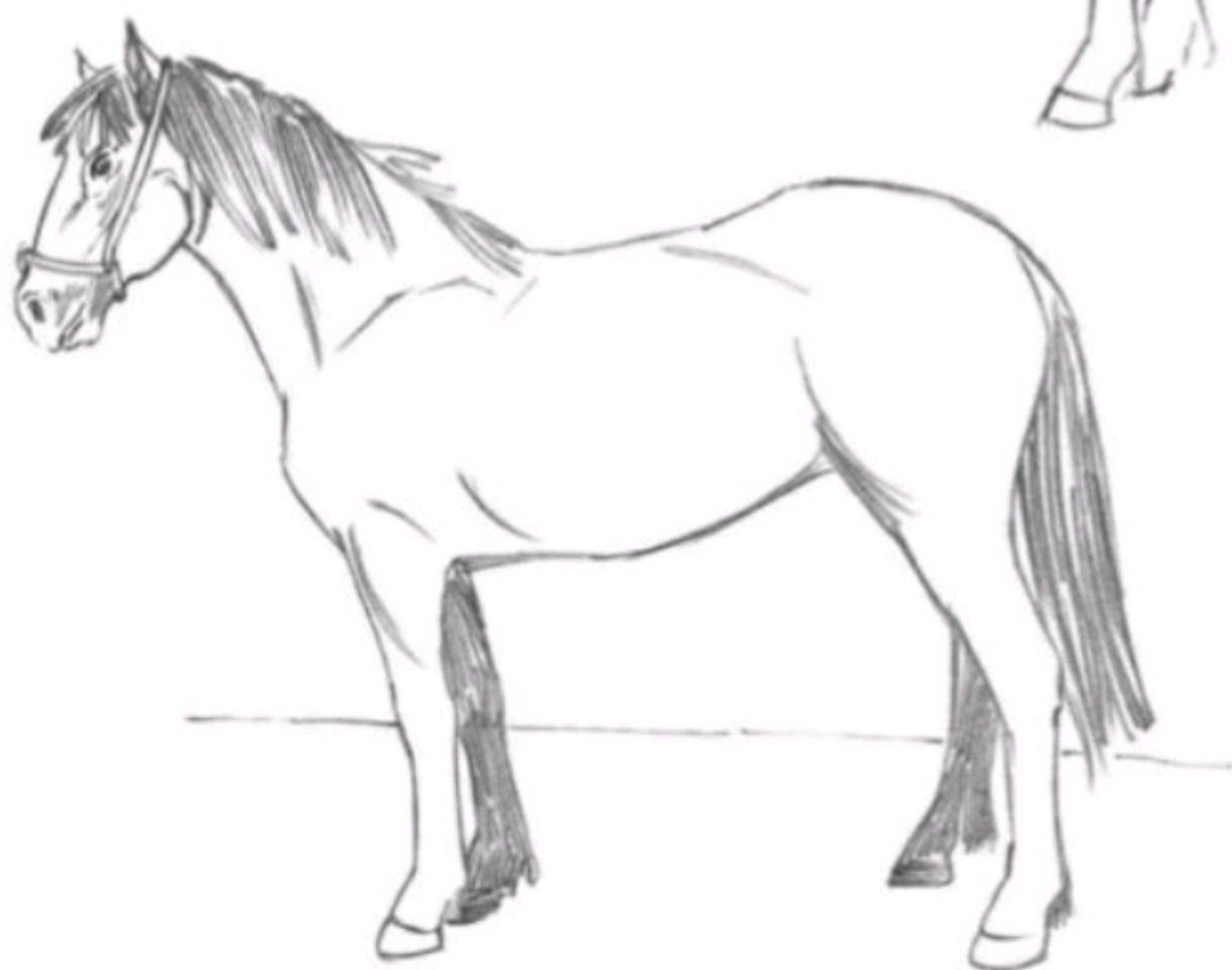
پیازها فقط اسبهای کوچک نیستند، بلکه یک گونه متمایز هستند. پونی ها از نظر جثه کوچکتر از اسب ها نیز پای مطمئن تر هستند و حس محافظت از خود قوی تری دارند.



مراحل با مداد HB، قسمت عمده اسب را روی کاغذ خود ترسیم کنید. از بیضی های همپوشانی برای قفسه سینه، بدن و بند ها استفاده کنید. سپس انحناهای ملایم گردن را با اتسداد در سر یا ضربات کوتاه و زاویه دار قرار دهید. بیضی ها را اضافه کنید تا انحناهای فک و پوزه مسدود شود.



مرحله 2 بر اساس خطوط مرحله 1، کل پونی را ترسیم کنید. پاها را مسدود کنید. سم و مفاصل را با دقت ترسیم کنید. به سرعت پال و دم را با چند ضربه بلند پیشنهاد دهید و دهان، سوراخ بینی، چشم و گوش را قرار دهید.



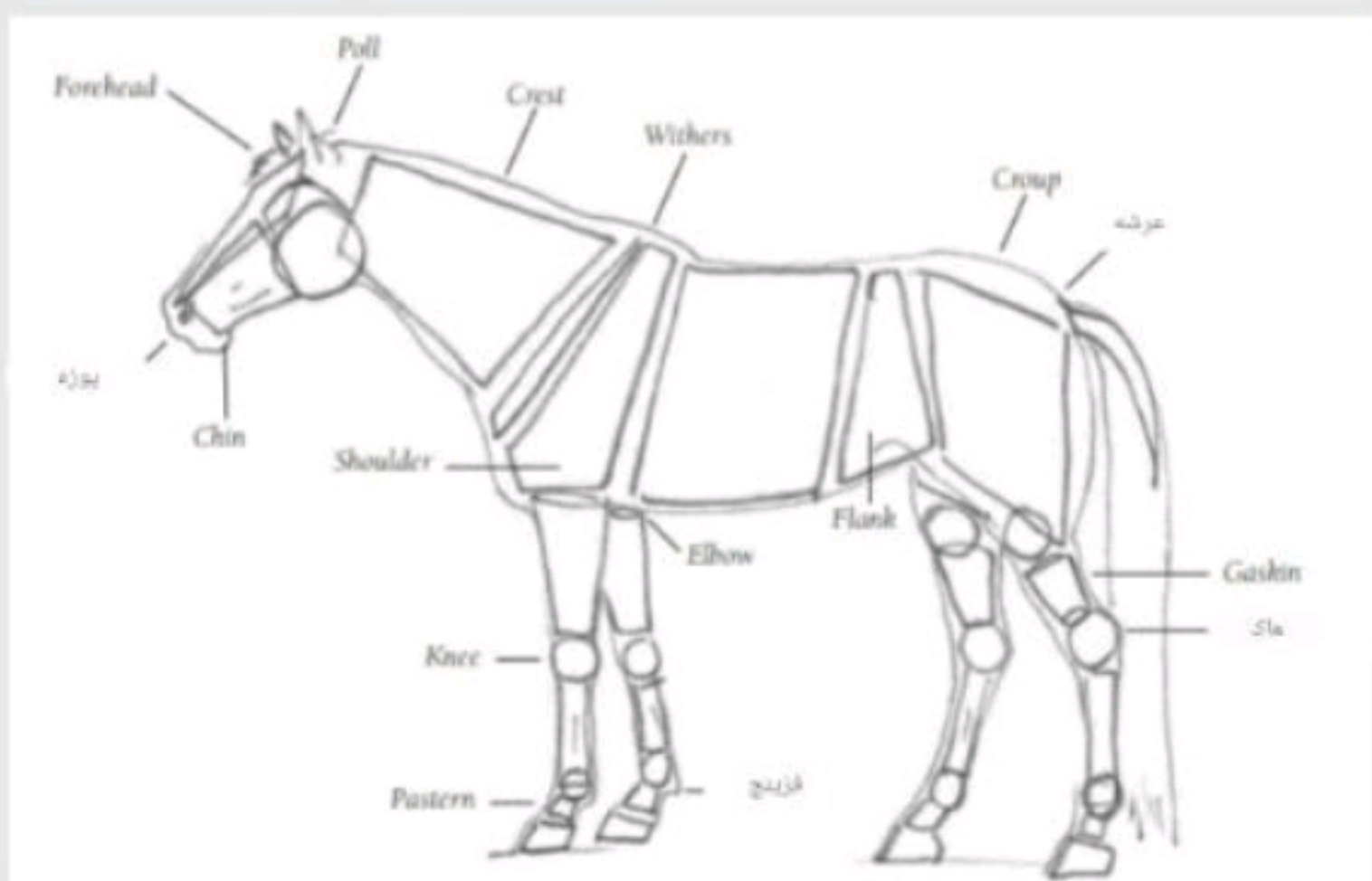
حله 3 حالا راهنماهای بیضی اولیه را پاک کنید و پاهای بیرونی را با حرکات بلند و عمودی سایه بزنید. سپس بافت پال و دم را ضربات بلند و مستقیم ایجاد کنید تا نشان دهنده تارهای مو در برای فرم دادن به بدن، چند علامت برای نشان دادن عضلات اصلی اضافه کنید. می توانید با چند ناحیه سایه روشن و جامد به صورت فرم دهید. سپس هالتر را مشخص کنید.

138 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

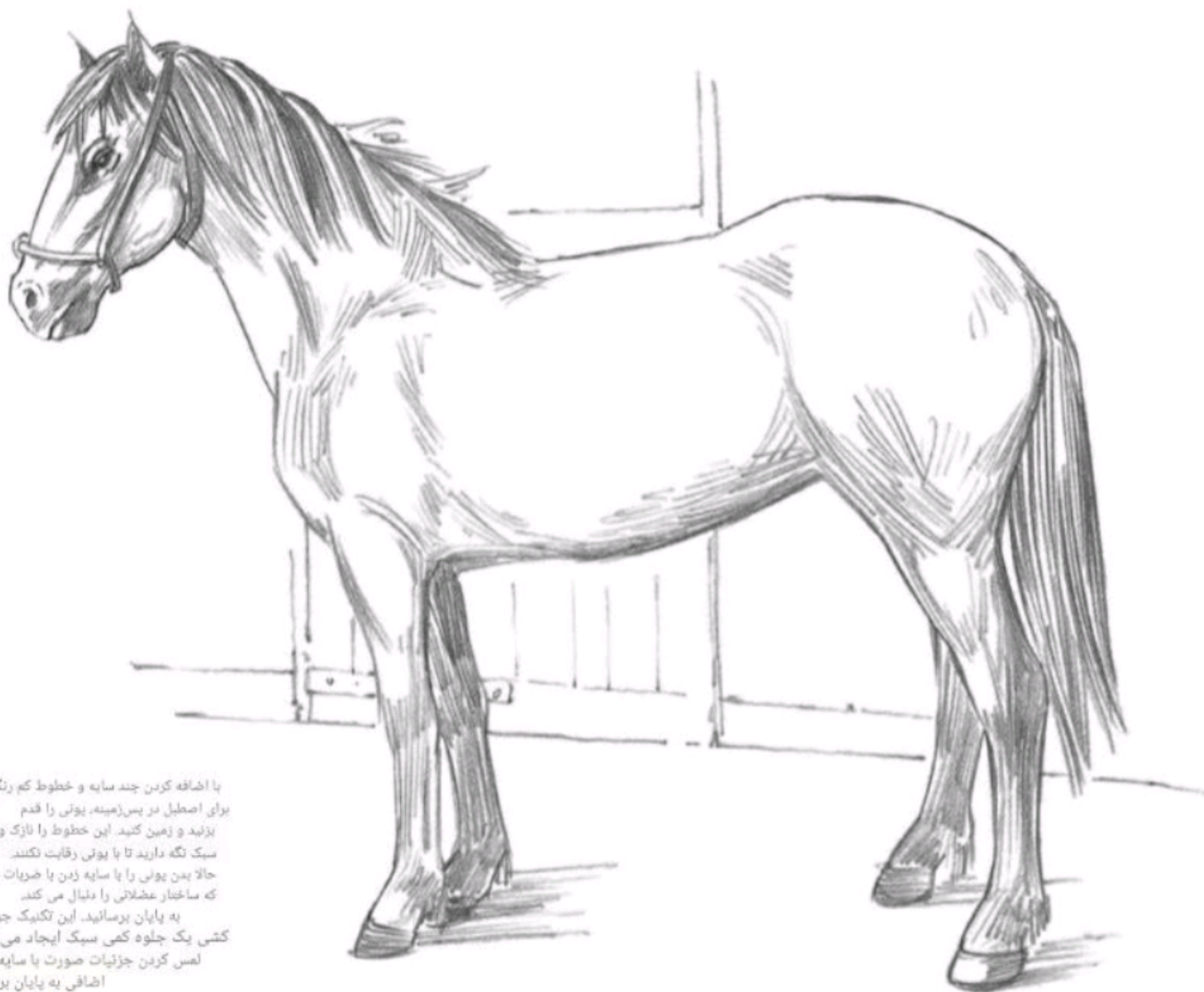
قطعات اسب و اسب

مطمناً برای ترسیم دقیق یک حیوان نیاز به یادگیری نام هر استخوان و عضله ندارید، اما داشتن دانش کمی از آناتومی اولیه موضوع مفید است. برای مثال، درک شکل‌های زیرین ساختارهای اسکلتی و ماهیچه‌ای اسب منجر به تصاویر واقعی‌تری از فرم اسب می‌شود (یونی ها همان ساختار اولیه اسب‌ها را دارند، اگرچه اندازه‌ها و نسبت‌ها متفاوت است) دانستن شکل استخوان‌ها به شما کمک می‌کند تا پاها، سم‌ها و صورت‌های واقعی را ترسیم کنید. آشنایی با گروه‌های عضلانی اصلی به شما کمک می‌کند سایه‌ها و هایلایت‌های خود را با دقت قرار دهید. زنده کردن شکل اسب یا یونی

کشیدن بدن اسب آسان است اگر حیوان را به اشکال اولیه تقسیم کنید. با دایره‌ها، استوانه‌ها و نوزنگه‌ها شروع کنید - همانطور که روی اسب در سمت راست نشان داده شده است تا به شما کمک کند تا درک کلی خوبی از اندازه و نسبت قسمت‌های اسب مانند سر، گردن، شکم و پاها داشته باشید. سپس به سادگی این اشکال را به هم متصل کنید. خطوط را اصلاح کنید و چند جزئیات را اضافه کنید تا طرح کلی واقعی از سوزه اسب خود ایجاد کنید.



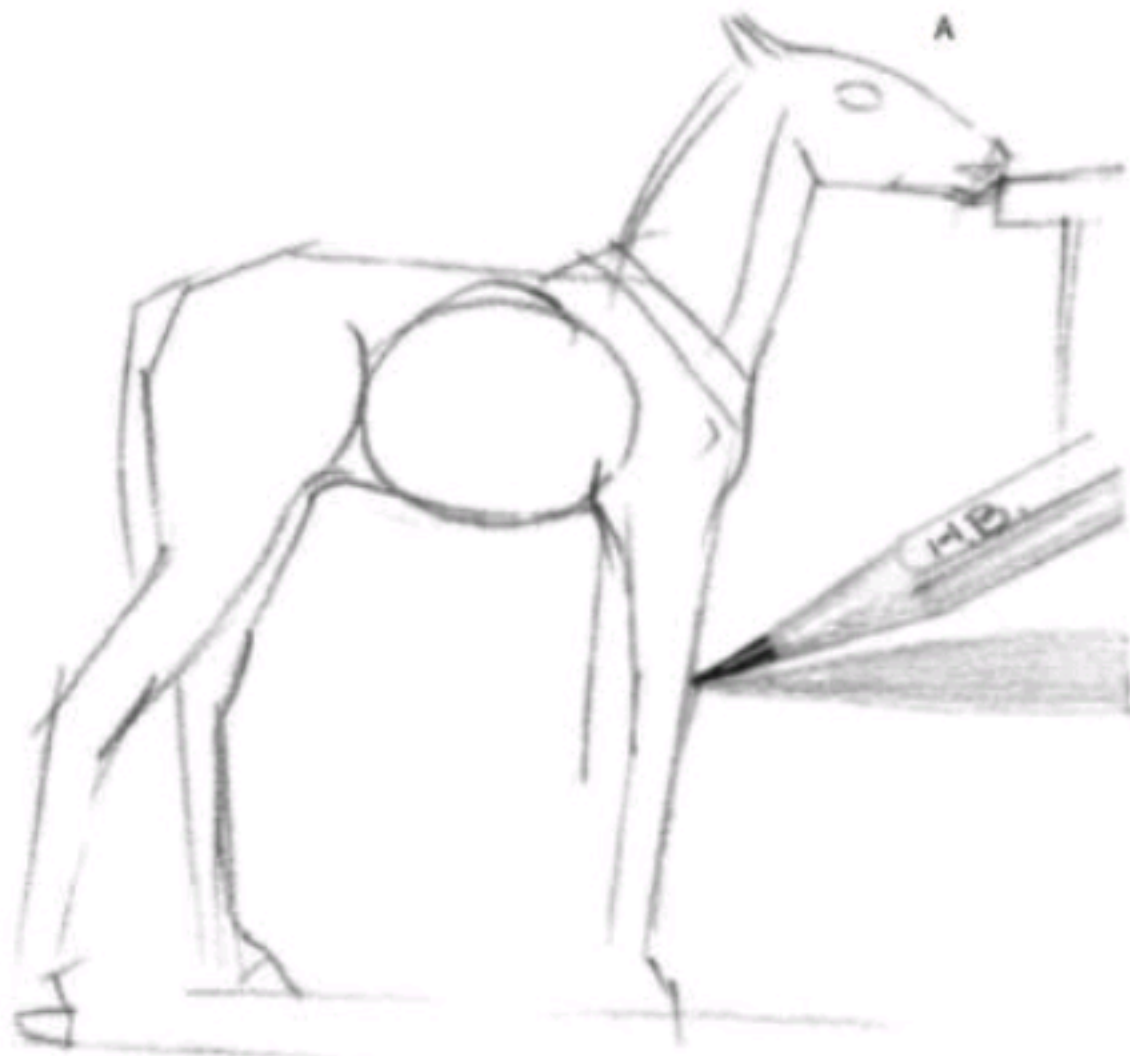
Anark 2005 A ndlkon



با اضافه کردن چند سایه و خطوط کم رنگ برای اصطیل در پس‌زمینه، یونی را قدم بزرگد و زمین کنید. این خطوط را نازک و سبک نگه دارید تا با یونی رقابت نکنند. حالا بدن یونی را با سایه زدن یا ضربات مولای که ساختار عضلانی را دنبال می‌کند به پایان برسانید. این تکنیک جوجه کشی یک جلوه کمی سبک ایجاد می‌کند. با لمس کردن جزئیات صورت با سایه‌های اضافی به پایان برسانید

بدن کره اسب

کره کره ها ذوق و شوق زیادی برای زندگی و حس خوب سرگرمی دارند. آنها عاشق دویدن و لگد زدن هستند و به اندازه کودکی به خودنمایی علاقه دارند. سعی کنید این بازیگوشی را در نقاشی های خود ثبت کنید.



برای ترسیم کره کره بالا، با کشیدن یک بیضی با مداد HB شروع کنید. قسمت های بدن را در اطراف این شکل مسدود کنید، مطمئن شوید که همه عناصر به نسبت درست کشیده شده اند. دقت کنید که پاهای کره اسب نسبت به بدنش چقدر طول دارد. سپس از یک مداد 6B برای سایه زدن کره کره استفاده کنید و برخی از قسمت ها را با یک کنده کاغذ مخلوط کنید تا جلوه ای نرم و گرد داشته باشید.



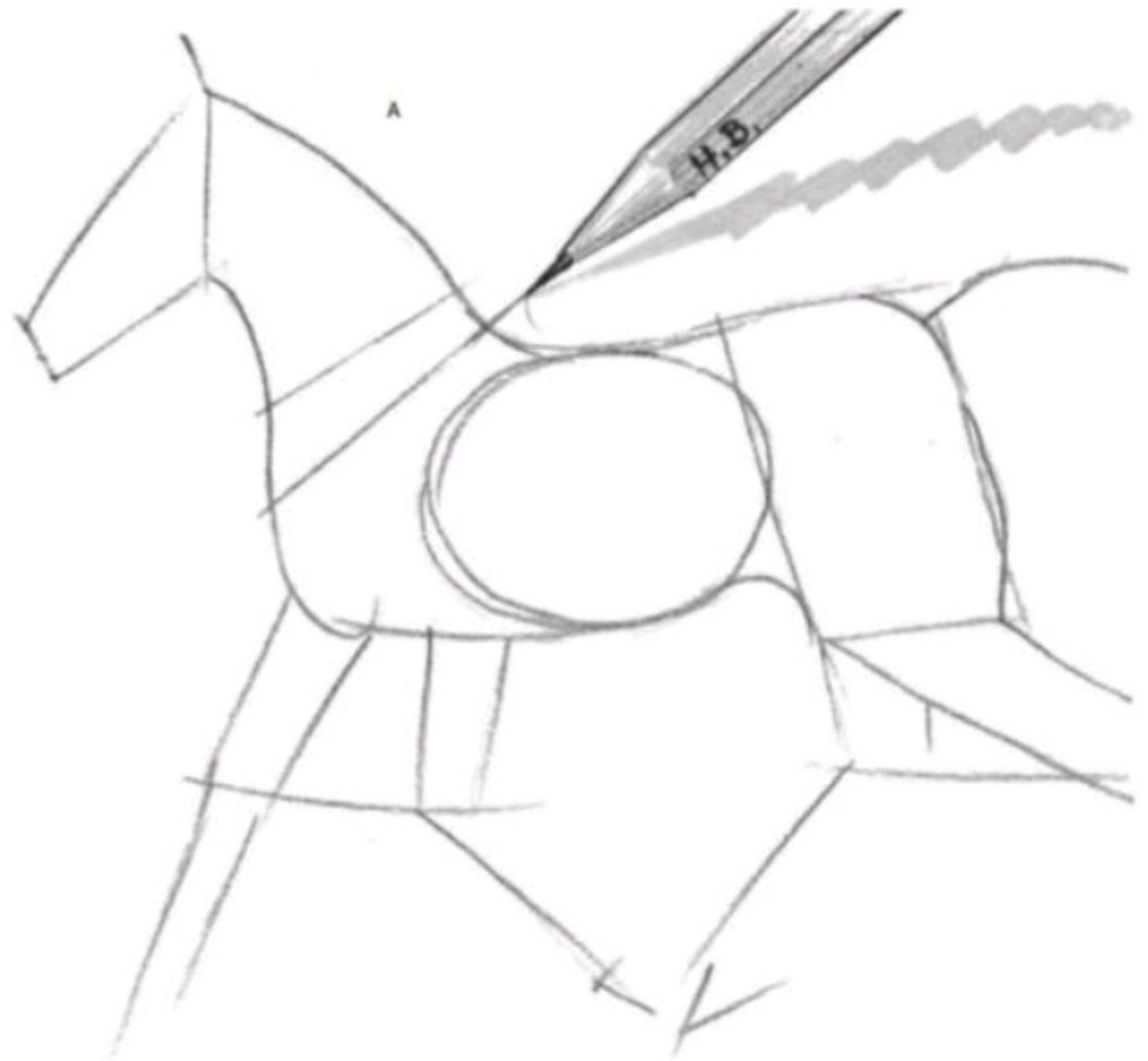
مطمئن باشید که قبل از سایه زدن یا استفاده از جوهر از طراحی مداد خود راضی هستید.

این نقاشی بر روی کاغذ با بافت خشن ساخته شده است و با استفاده از تکنیک قلم مو به پایان رسیده است. پس از طراحی طرح کره کره با مداد، مقادیر نور و وسط را با شستشوی جوهر هندی یا رنگ آبرنگ سیاه اعمال کنید. سپس از یک برس خشک و جوهر رقیق نشده برای قرار دادن در تاریک ترین سایه ها و جزئیات استفاده کنید. تکنیک درای برایش خطوط ناهموار و شکسته با لبه های پر ایجاد می کند و راهی آسان برای ایجاد بافت است.

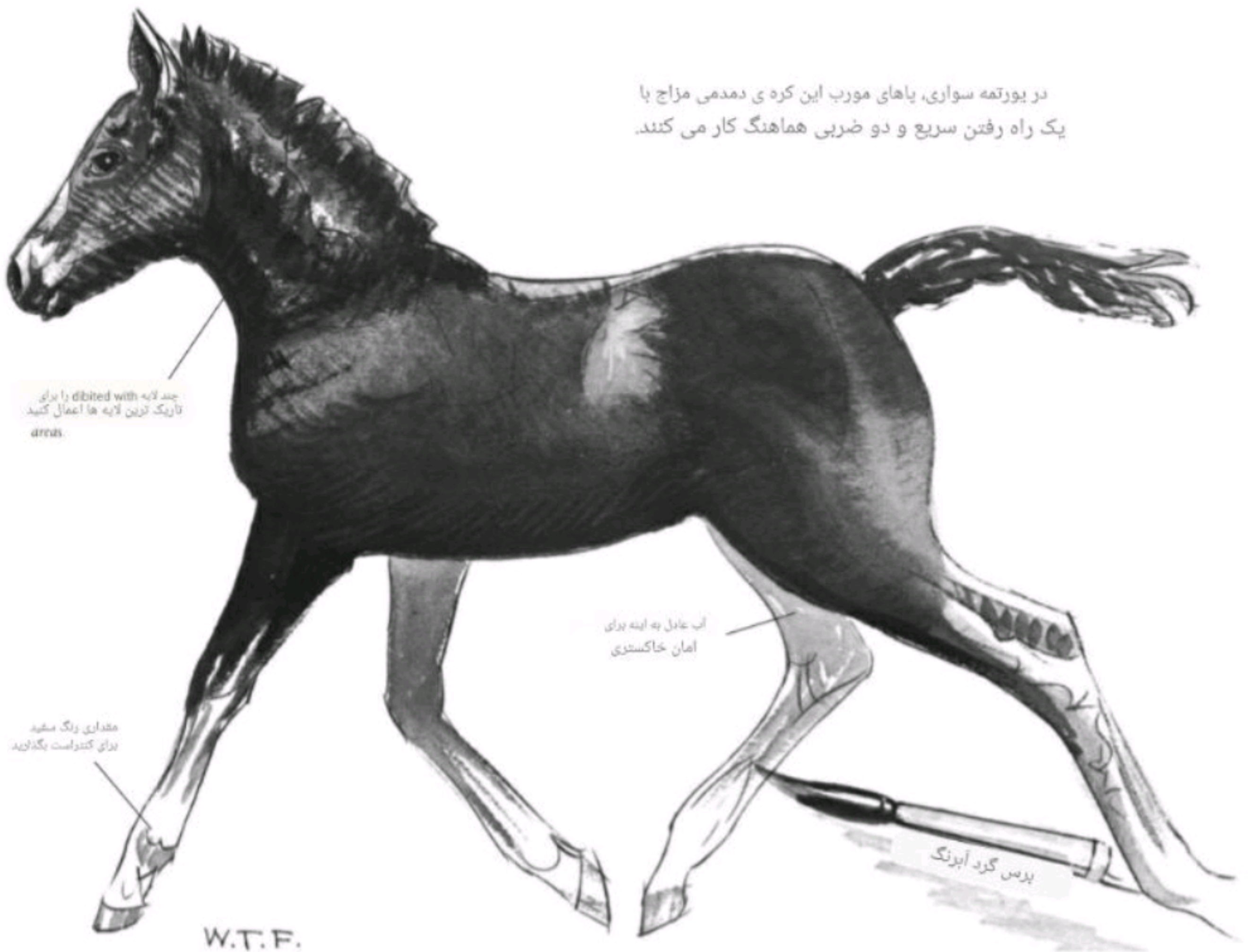
140 راهنمای کامل نقاشی برای مبتدیان

در اینجا دوباره از لایه‌های شستشوی جوهر برای دستیابی به رندر جامدتر استفاده می‌شود. پس از مسدود کردن شکل اصلی بدن با مداد HB، خطوط را تا زمانی که از نسبت‌ها و طرح کلی راضی باشید، اصلاح کنید. سپس با استفاده از یک برس تمیز، آب معمولی را روی بدن کره بمالید، مراقب باشید که در خطوط اصلی قرار نگیرید. سپس برس را با جوهر رقیق شده پر کنید و آن را در لایه‌های صاف و یکنواخت روی بدن بشویید. این تکنیک مرطوب روی مرطوب نامیده می‌شود و ترکیبات نرم و شلی ایجاد می‌کند. البته توجه داشته باشید که کنترل شستشوها با این روش دشوارتر از رنگ آمیزی مرطوب روی خشک یا با تکنیک قلم مو خشک است.

با رنگ آمیزی مرطوب روی خیس یا اجازه دادن به کاغذ بین شستشوها خشک شود. همانطور که شستشوی خود را اعمال می‌کنید، برخی از مناطق را برای برجسته شدن روشن تر بگذارید و روی لایه‌های جوهر اضافی برای قسمت‌های تیره کردن و شکم بکشید. از نوک یک برس خشک برای ترسیم خطوط و جزئیات ظریف استفاده کنید.



در یورتمه سواری، پاهای مورب این کره‌ی دمدمی مزاج با یک راه رفتن سریع و دو ضربی هماهنگ کار می‌کنند.



چند لایه dibited with برای تاریک ترین لایه‌ها اعمال کنید areas.

مقداری رنگ مشد برای کنتراست بگذارید

آب عادل به اینه برای امان خاکستری

برس گرد آبرنگ

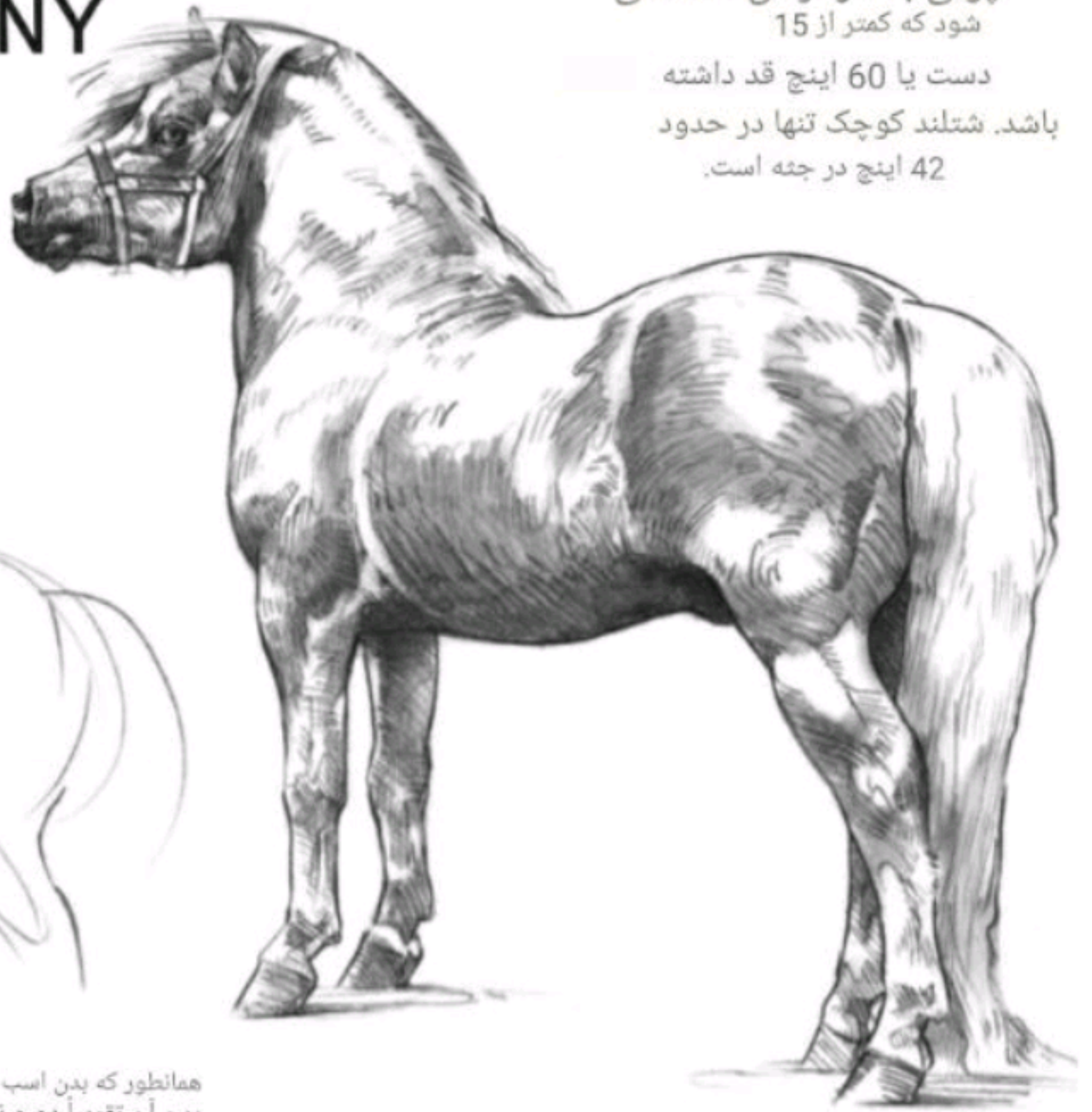
W.T.F.

SHETLAND PONY

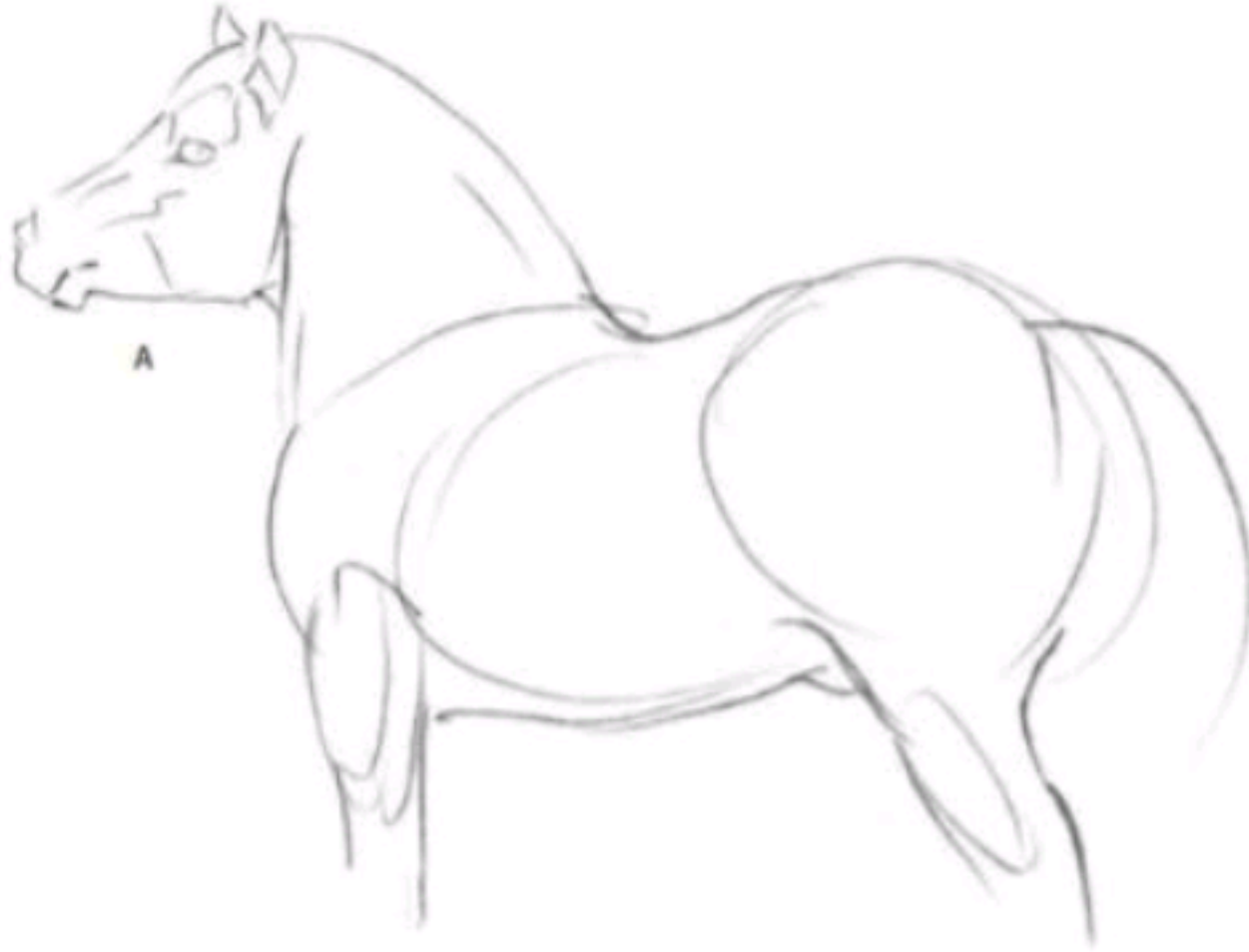
پونی به هر نژادی گفته می شود که کمتر از 15

دست یا 60 اینچ قد داشته

باشد. شتلند کوچک تنها در حدود 42 اینچ در جثه است.



یکی از کوچکترین نژادهای پونی، شتلند حیوانی مقاوم است که در اصل از جزایر شتلند در شمال بریتانیا است. این تسویه حساب سر کوچک، گردن ضخیم و ساختار تنومند نژاد را نشان می دهد.



همانطور که بدن اسب را مسدود می کنید، نسبت های آن را با دقت رعایت کنید. طول بدن آن تقریباً دو و نیم برابر طول سر است. در مرحله A، با دایره ها و بیضی های بزرگ شروع کنید تا ساختار محکم اسب را به تصویر بکشید. برای شروع نشان دادن مقادیر میانی همانطور که در مرحله B نشان داده شده است، از هج کردن استفاده کنید، با استفاده از یک کنده کاغذ برای تارک ترین مناطق در مرحله C.

برای پایان دادن به این پونی رنگ روشن، از کناره سرب و یک کنده کاغذی برای ضربات سبک و نرم استفاده کنید.

به طاقچه بسیار کوتاه و ضخیم پونی توجه کنید.



بدن اسب بالغ

اسب‌هایی مانند هکنی دارای عملکرد G بسیار بالا یا کالسکه هستند. سوزه خود را با دقت مطالعه کنید تا مطمئن شوید که موقعیت‌های پا را به درستی ترسیم کرده‌اید. همانطور که در این اسب گام بلند جلو می‌روید، با یک بیضی برای قسمت میانی شروع کنید و فرم‌های دایره‌ای را برای کفل و سینه اضافه کنید. سپس سر، پاها و دم را خشن کنید و مانند مرحله A شروع به نشان دادن نواحی عضلانی اصلی کنید.



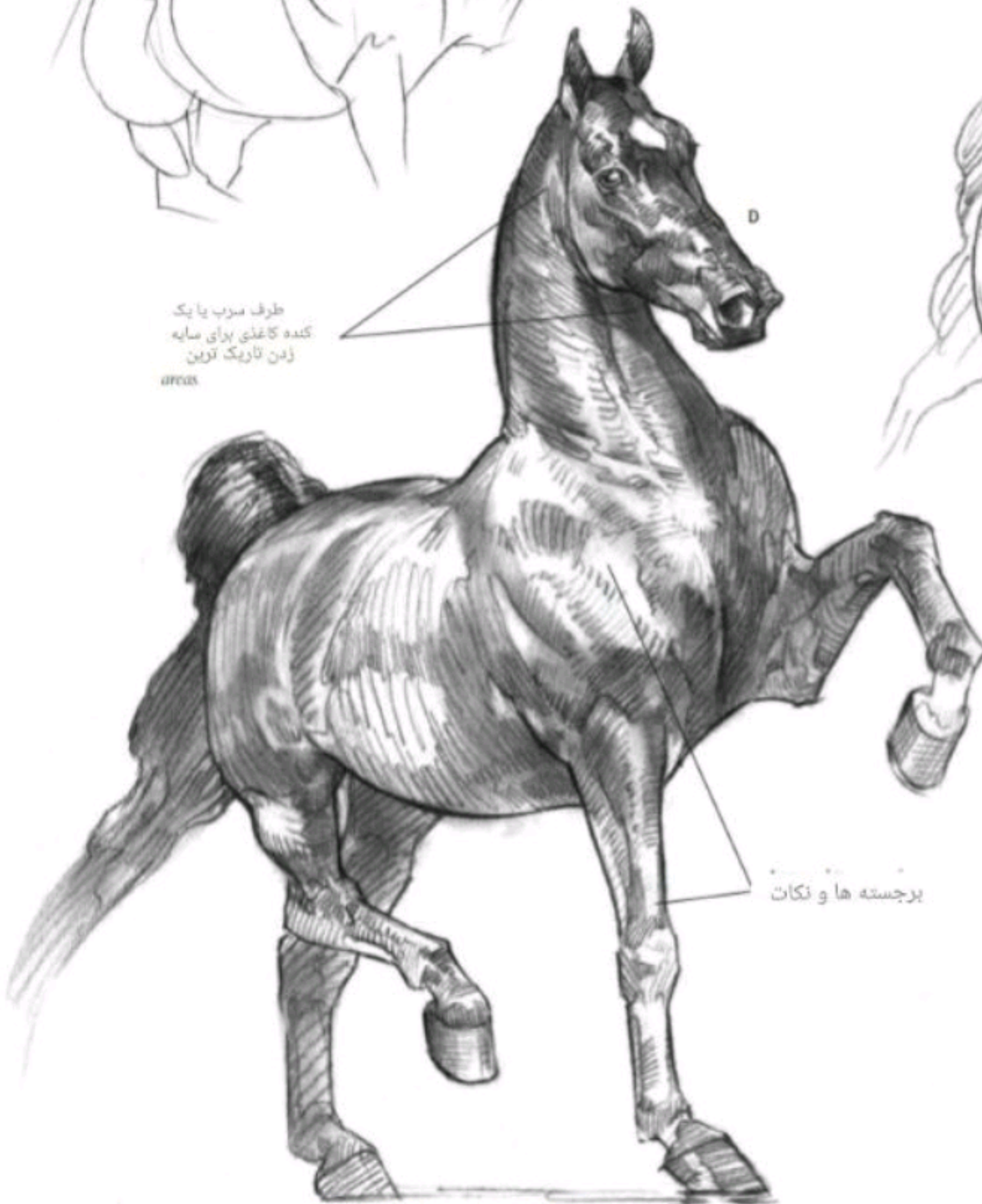
شروع به نشان دادن تیره‌ترین و روشن‌ترین نواحی موازی کوتاه به نام جنگ کنید



طرف سر یا یک کنده کاغذی برای سایه زدن تاریک‌ترین areas



برای پیشنهاد تغییرات در جور اسب، حداقل زمان جوجه ریزی را تغییر دهید



برجسته‌ها و نکات

در مراحل B و C، با پیروی از جهت صفحات و عضلات مختلف صورت و بدن اسب، تاریک‌ترین نواحی اسب را با هج ضخیم سایه بزنید. سپس از یک کنده کاغذی استفاده کنید تا مقداری میانی و تیره را با هم ترکیب کنید. در نهایت، از نوک تیز یک مداد 28 برای بازتعریف طرح کلی و بخشی از جوجه کشی استفاده کنید

عربی

او عربیان اسبی است با روحیه بالا 1
 کالسکه دم پر زرق و برق و نمای ظریف متمایز. اگرچه این نژاد از نظر قد نسبتاً کوچک است، اما به دلیل استقامت، ساختار زیبا، هوش و انرژی خود شناخته شده است. سعی کنید هیكل باریک و روحیه بالای عرب را در نقاشی خود به تصویر بکشید

با مداد HB داخل بدن را مسدود کنید، بیضی را برای بدن با زاویه کمی قرار دهید تا نشان دهد که بدن کوتاه خواهد شد. هنگام انسداد سر، مراقب باشید که بینی مقعر، سوراخ های بزرگ بینی و پوزه کوچک را تحت فشار قرار دهید. با شروع سایه زدن در مراحل B و C، خطوط دم و یال را شل و آزاد نگه دارید و قوس براننده گردن را برجسته کنید.



حتماً بر سینه و صورت باریک این اسب تأکید کنید تا ساختار ظریف آن را نشان دهید

سایه خود را با یک مداد سربی نرم و کنده کاغذ اصلاح کنید و قسمت های سفید زیادی را برای هایلایت باقی بگذارید. این هایلایت ها درخشندگی روی کت اسب را نشان می دهند و جهت منبع نور را نشان می دهند.

از این زاویه، خط اسبوز قابل دوام است. سوئتل thường کنه و در امتداد پزمرده ها را به شکل سه بعدی به آن اضافه کنید.



عرب ها به خاطر استقامت و سرعتشان بسیار مورد توجه بادیه نشینان صحرا بودند.

هنگامی که اسبی را که در حال پرورش روی پاهای عقبی است می کشید، ژست درست بگیرید. به یاد داشته باشید که مرکز ثقل اسب بالای شانه هایش است. اگر اسب را خیلی به جلو یا خیلی عقب بکشید، اسب ناپایدار به نظر

می رسد



این نوع ژست می تواند دشوار باشد، اما تسلیم نشوید! تمرین را ادامه دهید تا زمانی که آن را درست انجام دهید!



پال و دم را زیاد کار نکنید. سبک نگه داشتن آنها نشان دهنده حرکت است.



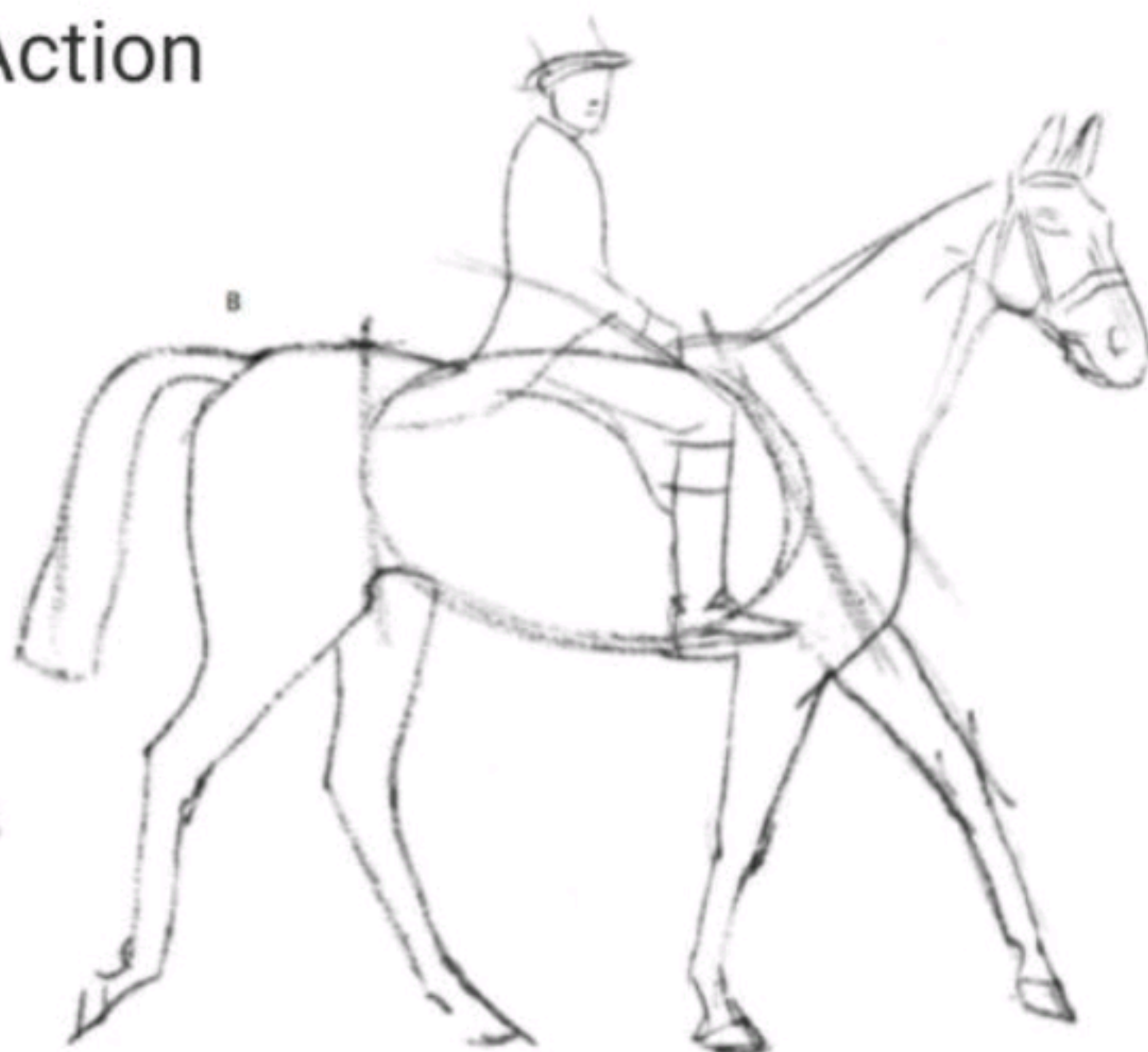
قبل از شروع سایه زدن مطمئن شوید که ژست و تناسب صحیح است.



همانطور که برای تمام نقاشی های بدن، با یک بیضی برای وسط اسب شروع کنید و اضافه کنید. بیضی برای ریه عقب و شانه. سپس خطوط پاها، دم، گردن و سر را همانطور که در مرحله A نشان داده شده است مسدود کنید. ضربات شما باید سریع و شل باشد تا حالت خود به خودی و طبیعی ایجاد کند. مراحل را برای تکمیل نقاشی دنبال کنید. هنگام سایه زدن، ساختارهای اسکلتی و عضلانی اسب را به خاطر بسپارید

HORSE & Rider in Action

سپس یک اسب را با یک سوار به تصویر می‌کشید، این دو باید W طوری ترسیم شوند که انگار یک موجودیت هستند. هر دوی آنها را همزمان با ترسیم توسعه دهید. وضعیت بدن، پا و دست سوارکار عناصر مهمی هستند که اگر به درستی ترسیم شوند، نقاشی های شما را واقعی می‌کند.



مانند این سری از طرح ها، راه رفتن های مختلف اسب را تمرین کنید. به موقعیت سوارکار توجه کنید. در پیاده روی، سر اسب قائم است و بدن سوار بر اسب عمود است.

در مرحله A، با یک شکل بیضی افقی برای بدن اسب شروع کنید و سوار و سر، گردن و پاهای اسب را مسدود کنید. زاویه خط شانه اسب را علامت گذاری کنید تا به شما کمک کند زاویه صحیح پای جلویی راست را تعیین کنید. توجه کنید که چگونه پای عقب اسب در حالی که از روی زمین بلند می‌شود به عقب برمی‌گردد.



به خاطر داشته باشید که اندازه سوارکار و اندازه اسب باید متناسب با یکدیگر باشند.

راه رفتن آهسته و شیب اسب را کانترا می نامند
 در این سرعت متوسط، مرکز ثقل اسب
 کمی به سمت جلو جابه جا می شود، همانطور که
 در رانش سر و بدن به جلو مشهود است.
 توجه کنید که سوار به سمت
 جلو به سمت اسب خم شده است.
 سر، حرکت اسب را با بدن خود
 دنبال کنید خطوط خود را روان
 و شل نگه دارید تا حس حرکت
 را منتقل کنید.



فراموش نکنید
 که مهمترین چیز
 در مورد نقاشی، لذت
 بردن است.

اسب در طرح زیر،
 نوعی حرکت کنترل شده
 را انجام می دهد که در
 سبک تمرینی دقیق
 درساژ، اصطلاح فرانسوی
 "آموزش" مورد
 نیاز است.



به وضعیت ایستاده تر و زاویه بازوی
 بسته سوارکار در زیر توجه کنید. مهارهای محکم
 به عنوان کمکی عمل می کنند تا به اسب
 کمک کنند تا حرکات بدن خود را دقیق و جمع
 آوری کند. این را در نقاشی خود با تأکید بر
 خطوط عمودی و افقی این عمل پرش نشان دهید.

در این مثال، پای جلویی در صفحه زمین
 موازی شده است، یک دستورالعمل
 horiza به خوبی نشان می دهد که
 yowin است.

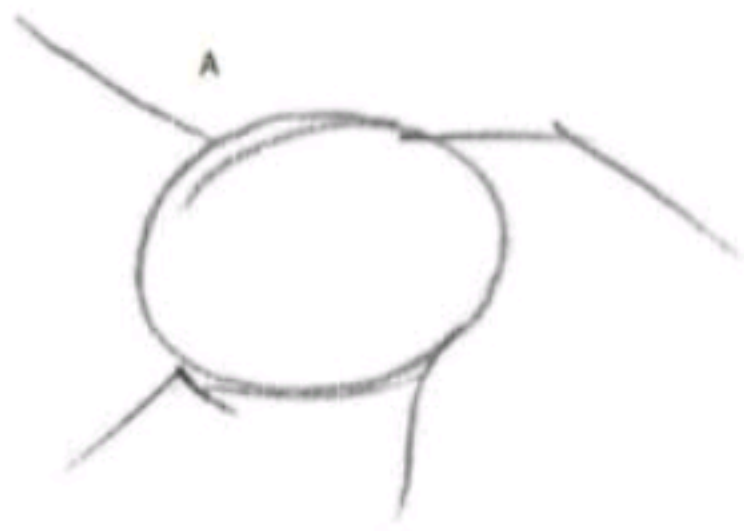
پریش

امپینگ یک ورزش اسب سواری هیجان انگیز است. ل که ای آن را نشان می دهد. استادیوم پریدن. مسابقه صحرای کانتری، یا با اسب دوانی توجه کنید که سوارکار چقدر وضعیت بدن را به طور چشمگیری تغییر می دهد تا حرکت اسب را دنبال کند. سوارکار باید بالای مرکز ثقل اسب بماند تا به اسب کمک کند تعادل خود را حفظ کند و مانع تلاش اسب نشود. آگاهی از این جزئیات به دقیق نگه داشتن نقشه های شما کمک می کند.



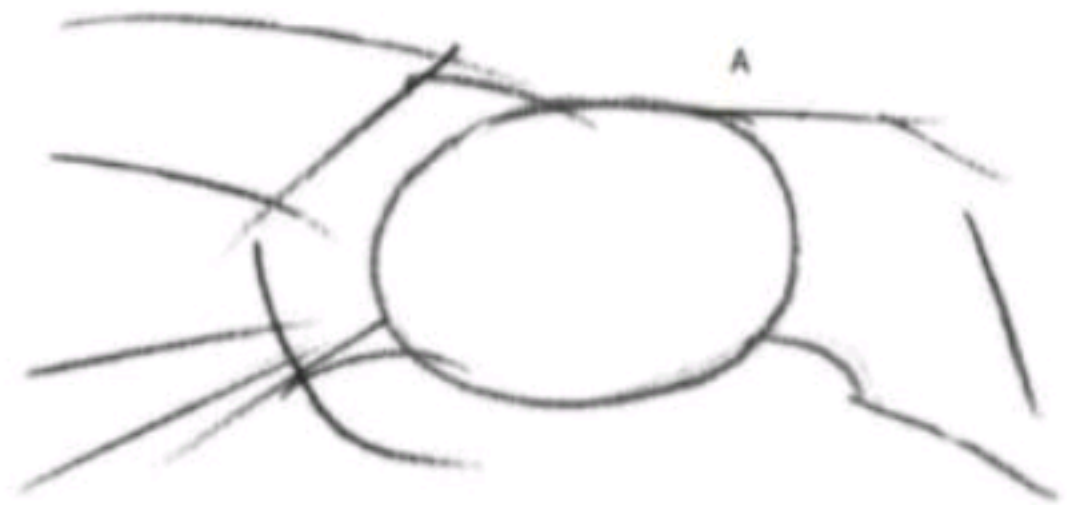
هنگام کشیدن اسب در حرکت، خطوط را تمیز و ساده نگه دارید. خطوط تمیز و فراگیر به انتقال حس عمل کمک می کند. طرح های خشن زیادی مانند اینها بسازید تا حس حرکت را در نقاشی های خود ثبت کنید.





در صورتی که از مراحل اولیه بلوک کردن استفاده کنید، گرفتن اسب در حال تاخت با سرعت کامل آسان است. رویه مشابهی را برای هر دو طرح در این صفحه دنبال کنید. پس از ترسیم بیضی پایه در مرحله A، خط بالایی بدن اسب و پاهای مورب مخالف را ترسیم کنید. سپس خط پایین گردن را اضافه کنید و زوایای پاهای اسب را ثابت کنید. هنگامی که اسب را به درستی مسدود کردید، انتقال آسان به ترسیم ژست کامل اسب و سوارکار است.

عمل عمومی با را ایجاد کنید در مرحله بلوک کردن



در اینجا باید بیضی بلوک را دراز کنید تا نشان دهید که بدن اسب کشیده شده است.



از جهتی که این اسب های فرانسوی در حال مسابقه دادن هستند نگران نباشید. اگرچه اسب ها در ایالات متحده خلاف جهت عقربه های ساعت مسابقه می دهند، اما در فرانسه در جهت عقربه های ساعت می دوند!

